

DUNE: DE ATREIDES, ARRAKIS, GUSANOS GIGANTES Y MELANGE

# SCIFIWORLD

EL MAGAZINE DEL CINE FANTÁSTICO

#83 | MARZO 2015  
PVP 3'20 €



MAESTROS DEL FANTÁSTICO

## LAMBERTO BAVA

RETRO SERIES: BUCK ROGERS | EL VELO | THE BLOKE  
BON APPÉTIT: PELÍCULAS PARA CHUPARSE LOS DEDOS  
VAMPIROS EN LA TELEVISIÓN | SALEM'S LOT

[www.scifiworld.es](http://www.scifiworld.es)





  
**NOCTURNA**  
MADRID INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL

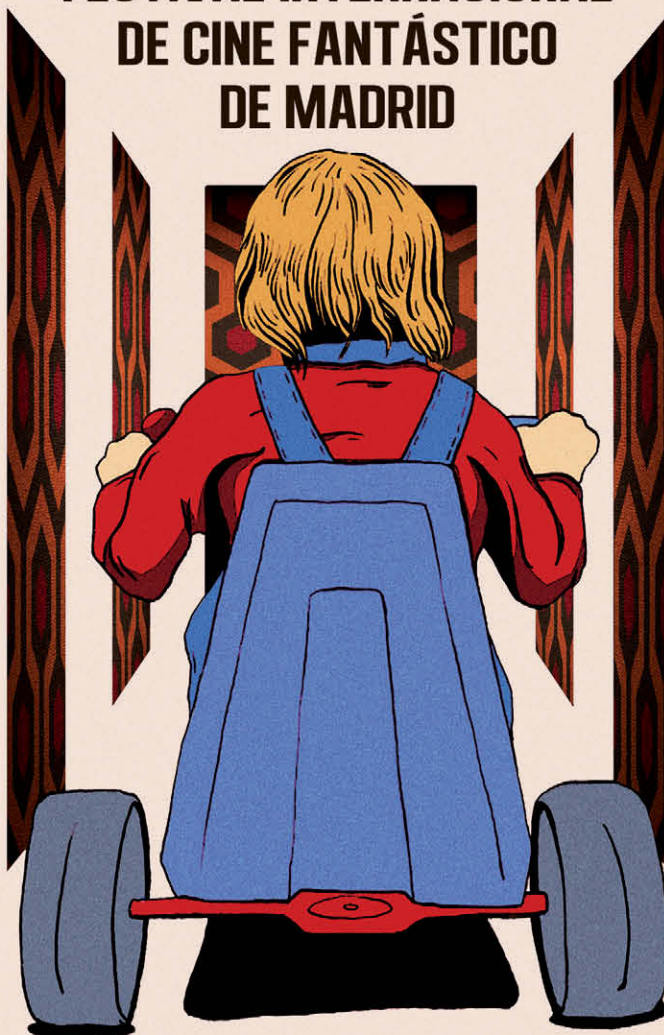
PRESENTA

**EL**

# **RESPLANDOR**

**(THE SHINING)**

+ LA PRESENTACIÓN  
DE LA III EDICIÓN DEL  
FESTIVAL INTERNACIONAL  
DE CINE FANTÁSTICO  
DE MADRID



12 DE MARZO. 21 HORAS. VOSE. 6€  
CINES PALAFOX (MADRID)

[WWW.NOCTURNAFILMFESTIVAL.COM](http://WWW.NOCTURNAFILMFESTIVAL.COM)



#### EDITA

INQUEDANZAS EDITORIAIS  
C/ Ricardo Bescansa 2, bajo  
15706 Santiago de Compostela (A Coruña)

#### DIRECTOR

LUIS M. ROSALES  
luis@scifiworld.es

#### DIRECTOR DE ARTE

RAÚL GIL  
raul@scifiworld.es

#### BSOs

FERNANDO FERNÁNDEZ JIMÉNEZ

#### CÓMICS

RAFAEL RUIZ-DÁVILA

#### LITERATURA

ALFONSO MERELO

#### REDACCIÓN

JUAN ANDRÉS PEDRERO SANTOS  
DAVID MATEO  
TONI BENAGES  
MARTA ANAÍS  
JOSEP M. CONTEL  
IGNASI JULIACHS  
VÍCTOR MATELLANO  
MARÍA LAURA GUTIÉRREZ  
MIKE HODGES  
ÁNGEL SALA  
ÁNGEL AGUDO  
RUBÉN HIGUERAS  
MANUEL RUIZ  
JOAQUÍN TORÁN  
DOMINGO LÓPEZ  
TONIO L. ALARCÓN  
RAMÓN MONEDERO  
CHRISTIAN AGUILERA  
ROBERTO J. RODRÍGUEZ  
DAVID RIBET  
MIGUEL MARTÍN  
JOSÉ M. RODRÍGUEZ  
JOSÉ AMADOR PÉREZ  
JOSÉ MELLINAS  
ÁLVARO PITA  
DIEGO VÁZQUEZ  
ESTHER SOLEDAD ESTEBAN CASTILLO  
JOSÉ MELLINAS  
MALIZE EVANS  
MIQUEL MATEOS  
LORENZO CHEDAS

#### CORRESPONSALES

MARK PILKINGTON (LONDRES)  
NUNO REIS (OPORTO)  
ALAIN SCHLOCKOV (PARIS)

#### PUBLICIDAD

MARIA PORTO  
Telf.: 981 530 200  
maria.porto@scifiworld.es

#### SCIFIWORLD (REDACCIÓN)

C/ Celso Emilio Ferreiro, 2 - 4ºD  
36600 Vilagarcía de Arousa. Pontevedra  
Telf.: 653 378 415  
www.scifiworld.es  
info@scifiworld.es

#### DISEÑO Y MAQUETACIÓN

DIXITO ESTUDIO SL  
Telf.: 986 185 446

#### IMPRESIÓN

IMPRESA MUNDO

#### DISTRIBUCIÓN

SCIFISHOP.ES  
Telf.: 981 530 200

Inquedanzas Editoriais y Dixito Estudio no se responsabilizan de las opiniones contenidas en los artículos del magazine Scifiworld, que se corresponden con las opiniones de los autores de los mismos y pueden no coincidir con las de Inquedanzas Editoriais o Dixito Estudio. Las imágenes e ilustraciones contenidas en esta publicación se utilizan con el consentimiento y autorización de los titulares del copyright sobre ellas.

Queda totalmente prohibida la reproducción, comunicación pública (incluida la puesta a disposición interactiva), distribución y transformación total o parcial de este magazine.

# CONTENIDO

NÚMERO #83 | MARZO 2015

## 04 ACTUALIDAD

- 04 NOTICIAS
- 06 LA SOMBRA DE GRUMM
- 08 EL ANTICRÍTICO
- 09 ESTRENOS

## 12 ARTÍCULOS

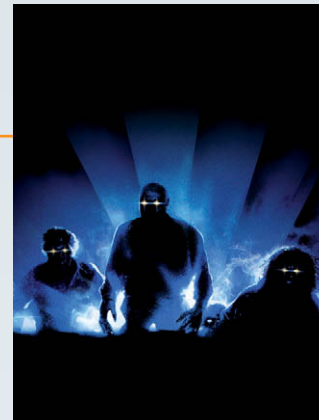
- 12 MENÚ FANTÁSTICO
- 14 EL VELO: PRIMEROS SUSTOS TELEVISIVOS
- 20 DUNE: DE ATREIDES, ARRAKIS, GUSANOS GIGANTES Y MELANGE
- 30 BON APPÉTIT: PELÍCULAS PARA CHUPARSE LOS DEDOS
- 40 MAESTROS DEL FANTÁSTICO: LAMBERTO BAVA
- 56 MONSTERLAND (EL MUNDO DEL KAIJU EIGA): GODZILLA 2000
- 58 CONSTANTINE: EXORCISTA, DEMONOLOGISTA, Y MAESTRO DE LAS ARTES OSCURAS
- 64 RETRO SERIES: BUCK ROGERS
- 70 SPANISH HORROR ICONS: EL COLECCIONISTA DE CADÁVERES
- 74 CINE ASIÁTICO: COREA 2015 (PRÓXIMAMENTE EN SUS PANTALLAS)
- 76 HISTORIA DE LA CIENCIA FICCIÓN ESPAÑOLA: AZORÍN
- 78 VAMPIRE TV: HEMOGLOBINA POR UN EL TUBO
- 84 LA MÁQUINA DEL TIEMPO: EL MISTERIO DE SALEM'S LOT (SALEM'S LOT) (1979)

## 36 ENTREVISTAS

- 36 JASON CRAWLEY (THE BLOKE)
- 48 LAMBERTO BAVA
- 52 RODRIGO ARAGÃO: UNO DE LOS DIRECTORES DE AS "FÁBULAS NEGRAS"
- 98 EL FANTÁSTICO FAVORITO DE RODRIGO ARAGÃO

## 89 HOLLODECK

- 90 HOME VIDEO
- 91 CÓMICS
- 92 VIDEOJUEGOS
- 94 BSOs
- 96 LIBROS




## EDITORIAL

Bienvenidos Scifiworlders a un nuevo número de vuestra revista favorita. Como habéis visto, este mes **Demons**, la mítica película producida por Dario Argento que celebra su 30 aniversario, ocupa nuestra portada. Y es que con motivo de su cumpleaños, en el interior de estas páginas encontraréis un **Maestros del Fantástico** dedicado al director del film, **Lamberto Bava**, así como una extensa entrevista realizada en Italia, en la que repasamos su trayectoria.

Marzo será también el mes en el que el **Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, Nocturna 2015**, anunciará sus primeros títulos e invitados en un evento que tendrá lugar en los Cines Palafox el próximo día 12, junto a la proyección de **El Resplandor**, la película de Stanley Kubrick que celebra también este año el 35º aniversario de su estreno. No podéis perder este evento imprescindible para los fans del género. Os dejo con el número que tengo que ir haciendo la maleta. Os espero allí, no faltéis ¡pasaré lista!

Hasta el próximo mes, ¡Larga vida al fantástico!

  
**Luis M. Rosales**  
Director

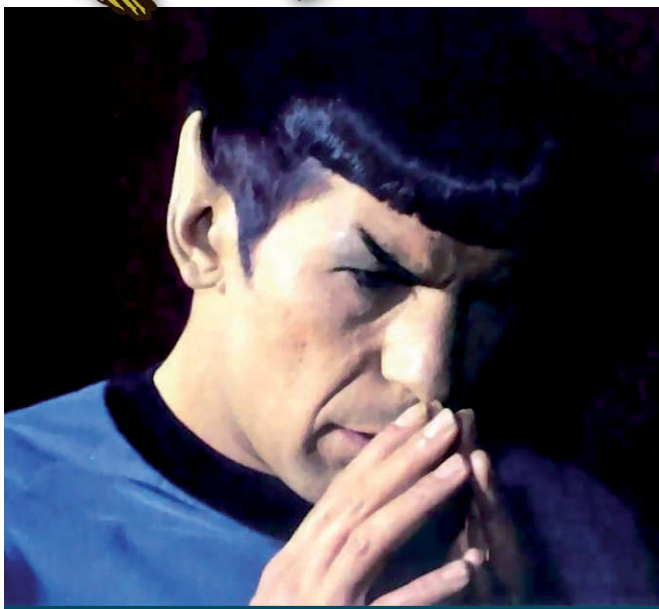




SCIFIWORLD

# ACTUALIDAD

NOTICIAS | COLUMNAS | BREVES



ADIÓS SPOCK...

## LEONARD NIMOY HA FALLECIDO A LOS 83 AÑOS

Se nos encoge el corazón a la hora de publicar esta noticia. Nuestra alma trekkie está dolorida por la triste marcha de nuestro querido señor Spock. Un trago que difícilmente olvidaremos todos los que disfrutamos con sus interpretaciones en **Star Trek**. Leonard Nimoy, el actor, director, escritor y fotógrafo que encarnó al Vulcaniano más humano de la galaxia ha fallecido en Nueva York a causa de una enfermedad pulmonar obstructiva crónica en fase terminal.

Ahora que Leonard ha iniciado su viaje a la última frontera queremos desearle a su familia y amigos larga vida y prosperidad. Leonard siempre estará con nosotros, viajando en nuestros corazones.

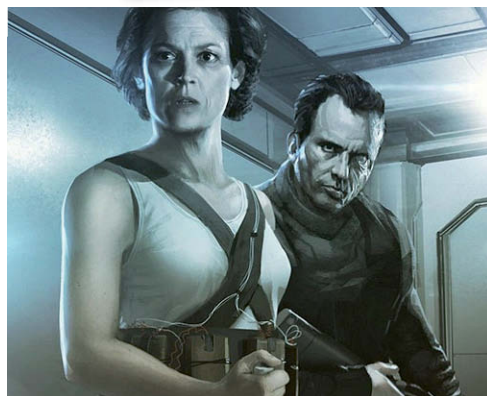
### "BLADE RUNNER 2" PODRÍA TENER DIRECTOR

► Novedades en la polémica secuela de **Blade Runner**, que podría haber encontrado director en Denis Villeneuve, quien negocia su participación. Además Harrison Ford participa oficialmente en el film que comenzará su rodaje en el verano de 2016. Hampton Fancher y Michael Green han escrito el guión basándose en una idea de Fancher y Ridley Scott.

### ARNOLD VOLVERÁ PARA LA SECUELA DE "TERMINATOR GENISYS"

► Pese a que todavía quedan unos meses para el estreno de **Terminator Genisys**, Arnold Schwarzenegger ha anunciado que volverá para la secuela, que se estrenará el 19 de mayo de 2017 y su producción comenzará el próximo año. Se ha planeado una tercera película que tiene como fecha de estreno el 29 de junio de 2018.

**Terminator Genisys** alterará la continuidad de la franquicia Terminator, y recreará escenas de las dos primeras películas. Además de Schwarzenegger, en el reparto encontraremos a Jason Clarke, Emilia Clarke, Jai Courtney, JK Simmons, Dayo Okeniyi, Byung Hun Lee y Matt Smith.



## NEILL BLOMKAMP SUGIERE QUE ALIEN 5 NO REESCRIBIRÁ LA HISTORIA DE LA SAGA

**Se suceden las noticias y especulaciones sobre la futura entrega de Alien.**

Los fans de **Alien** están divididos. Muchos son los que están de acuerdo con que la nueva película de **Alien** continúe directamente los hechos acaecidos en el **Aliens** de James Cameron. Pero Neill Blomkamp ha querido aclarar sus intenciones: "No estoy tratando de borrar **Alien 3** o **Alien Resurrection**" explicó el director. "Mis favoritas son las dos primeras películas. Quiero hacer una película que conecte con **Alien** y **Aliens**. Ese es mi objetivo".

¿Significa esto que quiere mantener el tono de esas dos películas sin olvidarse de Alien 3 y 4? ¿Significará que Ripley sigue siendo un clon? La verdad es que no estamos seguros de como afectar el concepto que tiene en mente a la continuidad de la saga, pero según los bocetos que mostró anteriormente Hicks aparecería también en el film...

SCIFIWORLD The Best



Toni Benayas Gallard





# FANT<sup>21</sup>

2015 / MAIATZAK 8 - 15 MAYO



[WWW.FANTBILBAO.NET](http://WWW.FANTBILBAO.NET)



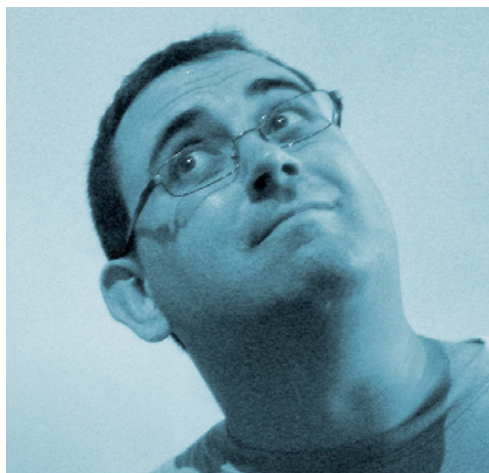
BILBOKO ZINEMALDI FANTASTIKOA  
FESTIVAL DE CINE FANTASTICO DE BILBAO  
BILBAO FANTASY FILM FESTIVAL



**Bilbao**

UDALA  
AYUNTAMIENTO  
KULTURA ETA HEZKUNTZA SAIA  
ÁREA DE CULTURA Y EDUCACIÓN





## LA SOMBRA DE GRUMM por David Mateo

# EL VIAJE DEL SUPERHÉROE

o comedias superheroicas, evitando el desgaste de una misma fórmula. Esa versatilidad es lo que les ha permitido saltar de una moda a otra durante setenta y cinco años, aunque la acumulación conlleva que cada vez serán más difícilmente un evento.

*¿Cómo una editorial medio en quiebra como Marvel, pasa de tener que deshacerse de sus licencias audiovisuales para sobrevivir a convertirse en un gigante?*

Marvel ya licenciaba sus personajes décadas antes de “tener” que hacerlo a causa de su bancarrota, porque carecía de los recursos necesarios para adaptarlos ella misma. Pero las licencias implicaban quedarse con el trozo más pequeño del pastel, y dejar su destino en manos de los estudios. Sus proyectos más arriesgado no fueron *Howard, un nuevo héroe* ni *Guardianes de la Galaxia*, sino auto-producir *Iron Man*, teniendo literalmente que hipotecar los pocos personajes que le quedaban.

*Desde ese punto, Marvel crea un nuevo concepto cinematográfico, para mí muy revolucionario y adictivo, que es el universo compartido. ¿Es el paso natural del mundo del cómic a la gran pantalla?*

De nuevo, teníamos el precedente de los universos animados televisivos tanto de Marvel como de DC en los años noventa. Pero fue Marvel quien definió la “continuidad” en el cómic a partir de los años sesenta, y es muy adecuado que haya sido también quien la haya incorporado a la gran pantalla. Todo lo anterior era el cómic visto desde el cine, mientras que el Universo Cinemático es el cine visto desde el cómic.

*¿DC se atreverá a hacer algo parecido o va a buscar su propio camino? De momento parece que las series, a excepción de Flash y Arrow, no comparten ese universo común.*

El modelo para cualquier franquicia es hoy en día el Universo Cinemático, pero no se trata de una fórmula: por mucho que compartan Universo, *Guardianes de la Galaxia* no puede ser más distinta a *El Soldado de Invierno*, mientras que cuando DC trató de aplicar la “fórmula Nolan” a *El Hombre de Acero* sólo logró forzarlo. La nota más destacada de su actual agenda cinematográfica no es su ambición, que ya se verá si llega a realizarse, sino su variedad, y es una buena señal. Que en la tele se estén atreviendo a probar cosas tan distintas, ni se hayan precipitado a integrar sus series en la continuidad de las películas, también.

*Sin embargo, Agentes de Shield o Agente Carter sí que se engloban en el universo cinemático de Marvel. ¿Crees que las películas se acabarán retroalimentando de la televisión? ¿Y dónde encajan los cómics?*

Las series en imagen real, los *Marvel one-shots* y las precuelas en cómic y cómic digital compar-

ten la misma continuidad filmica, dentro de la cual la jerarquía de las películas requiere cierta autonomía pero también reconocimiento. Estas sinergias son fundamentales para facilitar el tránsito de un medio a otro, porque final se dirigen a un mismo público, y mal que nos pese a los lectores ya no se regenera en el cómic. Pero también puede beneficiarle, siempre que no le condicionen: por ejemplo, el juego para móviles *Spider-Man Unlimited* y el evento *Universo Spiderman* en el cómic, que se retroalimentan sin requerir ser a la vez lector y jugador.

*Vengadores está en el top de las pelis más taquilleras de superhéroes con 1.500 millones de dólares de recaudación mundial, pero Iron Man 3 no se queda muy atrás y llegó a los 1.200.*

*¿Crees que en algún momento se romperá esa barrera de los 1.500?*

Considerando que el camino hacia *Los Vengadores* arrancó realmente en *Iron Man 2*, sus tres entregas han duplicado la taquilla del resto de cintas individuales de cada peldaño de la progresión cinematográfica. Superada la eclosión del género y el sueño del lector que representó *Los Vengadores*, le corresponde a *La Era de Ultrón* determinar cuántos dígitos tiene actualmente el techo del género.

*Y ahora Sony y Marvel Studios anuncian que Spiderman se incorporará al Universo Cinemático. ¿Qué supone el acuerdo? ¿Cuándo lo veremos en la pantalla?*

*Spider-Man* es la mayor franquicia superheroica de todos los tiempos, y hace sólo unos meses se preparaba para dar el salto a su propio universo. Pero *The Amazing Spider-Man 2*, sin ser un fracaso, no alcanzó la recaudación esperada para sustentar el proyecto, y aunque podría continuar en solitario, hizo evidente que se había quedado desfasado frente al nuevo modelo: es la película que hubiéramos querido ver en 2007. Ni Sony necesita venderlo ni Marvel venderlo, pero ambas compañías son conscientes de que la suma es mayor que las partes. Al fin y al cabo comparten ya sus derechos de *merchandising* y animación televisiva, que fueron la base del nuevo Universo Marvel del Canal Disney. En el momento de cerrar esta entrevista sabemos que Sony producirá una nueva entrega individual en 2017 y que antes se balanceará por el Universo Cinemático, todo apunta que en *Captain America: Civil War*. Pero Joss Whedon quizá esté aún a tiempo de volver a tirarnos de la silla en la escena post-créditos de *La Era de Ultrón*.

*Por si no bastara con Spiderman, la fase tres de Marvel Studios nos trae más Thor y Guardianes, Civil War, Doctor Extraño, Pantera Negra, Inhumanos, Capitana Marvel y La Guerra del Infinito como fin de fiesta. ¿El gran público está preparado para esta gran avalancha?*

La idea de una franquicia de franquicias parecía una locura, pero ya era una realidad en los





cómics llamada Universo Marvel. Menos precedentes había para rodar la trilogía de *El Señor de los Anillos* de golpe, planificar siete películas de *Harry Potter* en siete años o empezar *Star Wars* por el Episodio IV. Diez años atrás, *The Ultimates* era la película de Los Vengadores que Hollywood nunca haría, y cuando salimos de *Iron Man* aún no acabábamos de creer que llegaríamos a verla. A veces, hay que ser lo suficientemente ambicioso.

**¿Nos queda espacio para recuperar personajes como Motorista Fantasma, el Castigador o Blade? ¿Veremos a Namor alguna vez en el cine?**

Namor era el superhéroe que le hubiera gustado interpretar de joven a Clint Eastwood. Entonces sí que parecía imposible, pero ahora no es tanto cuestión de espacio como de tiempo. Y quizá no tanto, porque el Doctor Extraño va a abrir de par en par las puertas de lo sobrenatural y Netflix promete ser un hogar estupendo para los héroes urbanos. El Hombre Submarino depende en principio de Universal, aunque lo que queremos todos es verlo en Los Invasores.

**Y mientras tanto, Fox sigue con su guerra con los mutantes. ¿Crees que un director tan personal como Bryan Singer podrá afrontar un proyecto tan megalomaniaco como Apocalipsis? ¿Singer no es Whedon!**

*X-Men* es la saga que abrió el camino a todas las demás y la primera capaz de regenerar su reparto, y ambos méritos comparten un nombre. Con *Días del Futuro Pasado*, Singer ha roto la maldición de las terceras entregas superheroicas y va a ser el primer director en atreverse con una cuarta, más sus créditos como productor y guionista de *Primera Generación*. La comparación con Whedon es difícil porque son completamente antitéticos, cerebro contra corazón, pero no tengo tan claro quién saldría perdiendo. A ver si dentro de un mes lo tengo algo más claro...

**Tras Spiderman, ¿volverán algún día los 4F a Marvel Studios? Porque parece que con los Inhumanos, Marvel está construyendo sus propios mutantes.**

Al Universo Cinemático le hacen más falta Los Cuatro Fantásticos y su catálogo asociado que a los mutantes de La Fox, y seguro que Disney tiene un plan para cualquier personaje que pueda recuperar, pero está más que ocupada con lo que ya tiene y no parece ir a tirar de chequera. Las únicas posibilidades serían que no resultaran rentables, como todas las licencias que han ido revirtiendo a Marvel Studios, o que ambos estudios acuerden compartirlos, como ha sucedido con Spidey. La taquilla dictará en qué escenario se encuentra La Primera Familia, mientras que la Patrulla está fuera de alcance, por lo que sí veo viable que los sustituyan por Los Inhumanos, además con combo cósmico. Pero sólo en la pantalla, porque en el papel ya controlan ambas franquicias ni repercutiría en contra de La Fox. Aunque espero ver algún día *Vengadores contra La Patrulla-X*, o *Secret Wars* si no comparten universo, mientras no sea por la decadencia del género como los *cross-overs* noventeros entre editoriales.

**¿Qué esperas de Daredevil, Jessica Jones o Luke Cage en Netflix? Supongo que algo muy diferente a Agentes de Shield. Los Defensores, a largo plazo, pintan muy bien, ¿no crees?**

Netflix es la gran apuesta de Marvel para adelantar por primera vez a La Distinguida Competencia también en la pequeña pantalla. Representa un modelo radicalmente nuevo, en un sistema de tarifa plana en el que pesa más el prestigio que la audiencia para conseguir suscriptores, puede dirigirse a un público más específico ni tiene que contentar a los anunciantes. Pero tampoco va a tener la oportunidad de *Agentes de SHIELD* de corregir errores sobre la marcha, ofreciendo las temporadas completas. Juega a todo o nada, y a juzgar por el tráiler de *Daredevil*, los repartazos de que disponen y la ambición de reunirlos en *Los Defensores*, parece que va a ser todo.

**¿Toda esta vorágine cinematográfica acabará afectando a los cómics? Todo parece indicar que este verano, con Secret Wars, el Universo Marvel hace crack. ¿Reseteo a la vista o vida después de la muerte?**

Nos encaminamos hacia un relanzamiento, pero eso en Marvel siempre ha significado un punto de arranque para los lectores, no para los personajes, véanse la Segunda Ola de La Edad de Bronce, las *Secret Wars* originales, *Heroes Return*, *Vengadores Desunidos*, *La Edad Heroica* o *Marvel Now!*. El verdadero cambio puede llegar según cómo renueve su reparto e integre el paso del tiempo el Universo Cinemático, y su presumible impacto de vuelta en el cómic.

**¿Y tras Vengadores 3... qué? ¿Habrá fase cuatro o reseteo? Lo que parece claro es que a Marvel Studios cada vez le debe costar más soportar los sueldos de sus superestrellas.**

Spidey y los mutantes ya han llegado al reinicio, pero el Universo Cinemático gestiona mejor el capítulo del coste gracias a una planificación y con-

secuentemente unos contratos a más largo plazo. Pero no puede escapar al paso del tiempo, y menos si la agenda del Presidente de Marvel Studios, Kevin Feige, llega hasta 2028. Él aboga por relevar a los intérpretes según el modelo "James Bond", y así lo ha hecho con las sustituciones de James Rhodes o Bruce Banner, pero al mismo tiempo El Halcón, Máquina de Guerra o El Soldado de Invierno se plantean como claros legados. Seguramente tengamos una combinación de ambos, pero todo apunta a que la Fase Tres supondrá un revulsivo comparable a los puntos de arranque de los cómics, y en ese sentido *Secret Wars* si puede ser relevante. A efectos de continuidad, ojo también al ciclo asgardiano que podría plantear el Ragnarok.

**Supongo que todo esto, a Sara y a ti os debe de venir de perlas para una segunda parte del viaje del superhéroe. ¿Os veremos en las librerías a corto plazo o habrá que esperar hasta el final de la fase tres?**

*Los Vengadores* representó una conclusión ideal para la primera parte, pero *La Era de Ultrón* dejará un escenario mucho más abierto, así que seguimos acumulando material a través de nuestras respectivas colaboraciones de cara al punto de inflexión que intuimos al final de la Fase Tres. Pero más que a nosotros, es una excelente pregunta para nuestro editor...

**¿Cómo surge el viaje del superhéroe? ¿Cuánto tiempo os llevó crear semejante libro? Supongo que será una de esas grandes historias jamás contadas.**

Realmente nos lo fuimos encontrando poco a poco. En 2009 comenzamos a comentar una película al mes en el "Cineclub Marvel" de Universo Marvel, sin más intención que entablar un diálogo entre nuestros respectivos ámbitos de interés, Sara desde el cine y yo desde el cómic. Hasta que nos dimos cuenta de que estábamos escribiendo una historia audiovisual de Marvel, que podíamos aportar una nueva perspectiva mixta y que llegábamos en un momento en que el género se estaba redefiniendo. En total nos llevó tres años completar el análisis y otro medio darle forma de libro.

**¿Cuál es tu peli preferida de superhéroes? Valen también las de DC, ¿eh?**

Destacaría la emoción de *Los Vengadores* y la solidez de las últimas películas de Marvel Studios, aunque por significación quien marcó el nacimiento de los superhéroes en ambos medios sea *Superman* y el mundo se los tomó en serio a partir de *Spider-Man*. Pero me voy a quedar con el momento en que yo percibí como espectador que podían superar sus limitaciones como género: *X-Men 2*.

**¿Y un cómic de superhéroes?**

El *Daredevil* de Frank Miller, quizás porque leyéndolo sentía que era la mejor película que había visto.

Muchas gracias. Para quien quiera seguir viajando con los superhéroes, apuntamos vuestro facebook (Marvel: El viaje del superhéroe) y twitter (@MarvelCineComic). ¡Excelsior! **SFW**





**L**os juegos de rol o RPG, en su vertiente más clásica (es decir, no los juegos de ordenador, sino los de mesa como el *Dungeons & Dragons*), han llegado a ocupar por derecho propio un lugar importante en la cultura popular del siglo XXI. Nacidos allá por los años 70 del pasado siglo, en la actualidad gozan de una salud envidiable, y prueba de ello es que los juegos reyes de la industria, como el mencionado D&D o el “Vampiro, la Mascarada” se venden ahora más que nunca. Incluso un país tan atrasado con respecto a las modas americanas y europeas como España, donde todo llega siempre tarde y con un impacto mucho más reducido, también produce sus propios RPGs, como el “Ánima” o muchos otros que pueblan las convenciones roleras de las grandes ciudades.

La simbiosis rol-cine, por desgracia, no ha dado los frutos que bien podrían esperarse, dada la riqueza imaginativa de los primeros y las posibilidades adaptativas del segundo. Pasa un poco como en la relación que el cine ha tenido con los videojuegos, otro campo de cultivo para ideas y universos visuales que a priori podría parecer una mina de oro, pero que de facto se ha saldado con pobres adaptaciones y fracasos comerciales. Nadie sabe por qué, quizás es por el cambio de formato, que no aguanta el trasvase de conceptos, o porque simplemente las películas basadas en videojuegos son malas, y ya está.

Los juegos de rol también han tenido mala suerte en el cine, hasta ahora, aunque en su defensa habría que decir que han tenido muchísimos menos intentos de adaptación que sus primos digitales. De hecho, cuando se nombran estas adaptaciones, a todos se nos viene a la cabeza la nefasta versión que del universo *Dungeons & Dragons* hizo la homónima película de 2000, dirigida (es un decir) por Courtney Solomon. Los que ya conocíamos los juegos fuimos a verla con un franco interés en que ese fuera el pistoletazo de salida para una legión de adaptaciones de juegos de rol a la gran pantalla, ya que Hollywood funciona así, por impulsos, y de resto tiene una venda siempre puesta sobre los ojos. Pero no. Cuál fue nuestra decepción cuando por la pantalla empezaron a desfilar aquellos FX de tercera categoría, aquellos personajes lamentables y un guión que no se sostenía ni aunque le pusieras debajo las columnas del Partenón. Y qué decir de la actuación de Jeremy Irons, un crimen por el que deberían retirarle, como castigo, el Óscar que gana por *El misterio Von Bülow*. Para colmo, y al parecer por un problema de derechos, la película no adaptaba ninguno de los celeberrimos mundos del D&D, como los Reinos Olvidados o el Eberron, sino que se inventaba su propio universo y sus propios personajes, alejando aún más el *feeling* conectivo del corazón del público.

*Dragones y mazmorras, la película*, devino así en la estaca que se clavó (¿para siempre?) en el corazón de la relación rol-cine, cuando

## JUEGOS DE ROL Y CINE



### EL ANTICRÍTICO

debió de ser su máxima impulsora. Máxime cuando uno de sus principales defensores, al menos en un primer momento, había sido ni más ni menos que el productor Joel Silver, factótum de la trilogía *Matrix* y de *Arma Letal*. Pero, como decían en la película *JFK*, todas esas ilusiones murieron una tarde de diciembre del año 2000...

Ahora corren rumores de que hay una nueva película de D&D en ciernes, ya con algo más de presupuesto y con alguien con más seso al mando. Espero que sea así, aunque ya de entrada diré que estos mundos medievales tienen un problema a la hora de ser adaptados, y es que no son más que una adaptación-popularización del universo Tolkien. Lo que en argot llamamos “dragonada”. Una adaptación fiel del D&D llevaría aparejados a elfos, enanos, orcos, magos, nigromantes, montaraces y toda la parafernalia mítica del Señor de los Anillos, reducida a un nivel más populachero. Aunque bueno, esas son las fuentes de las que bebe la mayor parte de la fantasía actual, incluyendo los videojuegos, que plagian sin cesar la mitología tolkeniana, por lo que más que un “pero” es un “en fin”. El día que veáis la adaptación a celuloide del *World of Warcraft* ya veréis a qué me refiero: todo os va a parecer un refrito de la Tierra Media pero en versión adolescente.

En el extenso universo de los juegos de rol existen muchísimas fuentes de las que el cine podría beber para enriquecerse. A continuación os pongo unos cuantos y someros ejemplos de lo que son los juegos de rol y qué películas podrían dar de sí...

### DRAGONES Y MAZMORRAS

Sí, pero bien hecha esta vez. Como este maravilloso juego se merece. Con la adaptación de las historias que más aman los fans (como el ciclo del elfo oscuro Drizzt Do'Urden) y de los mundos más conocidos, como los Reinos Olvidados. Un viaje a los horizontes perdidos de la Antípoda Oscura o una guerra contra los nigromantes de Alcázar Zhentil sería lo que molaría ver en pantalla grande.

### TRAVELLER

O la ciencia ficción hard mezclada con el *space opera*. Si creéis que lo habéis visto todo cuando os fuisteis con vuestra novia a *Intertellar*, lamento decepcionaros: no habéis visto nada. La epopeya místico-hard de Nolan se quedaría en agua de borrajas cuando alguien adaptase las aventuras de los viajeros del Tercer Imperio en su búsqueda comercial por quince mil mundos, en lucha contra los psiónicos del Borde Exterior o ayudando al Archiduque Dulinor a asesinar al Emperador Strephon. Aventuras a escala galáctica que extraen su inspiración de las historias de la Fundación de Asimov, del Espacio Conocido de Larry Niven, del Codominio de Jerry Pournelle o de la Liga Polesotécnica de Paul Anderson. Vamos, más variadito imposible.

### DEADLANDS

¿Os habéis imaginado alguna vez un mundo congelado en una especie de Western eterno, tipo John Wayne, solo que muy diferente de como el cine lo ha visto hasta ahora? ¿Os imagináis unos Estados Unidos divididos en territorios colonizados tras las Guerras del Raíl, por infames buscadores de oro, mientras que la otra mitad permanece salvaje y en manos de tribus indias ancestrales? ¿Imagináis una magia india capaz de invocar criaturas primigenias tipo Mitos de Cthulhu para luchar contra el invasor, que llega trufado de imaginería y mecánica steam punk? Pues todo eso y mucho más es lo que nos ofrecería el mundo de este juego de rol, si algún productor avisado llegase a leerse alguna vez las reglas.

### BATTLETECH

¿Creéis que Guillermo del Toro inventó algo cuando escribió el guión de *Pacific Rim*? Naaaa... se lo copió todo, todito, de jugazos como este. Ya ha habido adaptaciones a videojuegos del universo Battletech, así que me ahorraré hablaros de campos de batalla recorridos por inmensos robots tripulados con armas hasta en los elevelunas. Prefiero que los imaginéis vosotros.

Estos son sólo unos pocos ejemplos, pero hay muchísimos más. Los juegos de rol son una fuente inagotable de inspiración para cualquier guionista que desee explorar mundos sin fin y una desbordante imaginería. Espero que algún día la simbiosis rol-cine por fin alcance su punto de máxima efervescencia, y que podamos disfrutar de todas estas maravillas en pantalla grande. **SFW**





# STRANGE MAGIC

## ¿CREEES EN LOS CUENTOS DE HADAS?

por Esther Soledad Esteban Castillo

*Strange Magic* se estrenó el 23 de Enero en USA pero hasta el cuatro de Marzo no tendremos la oportunidad de degustar otra nueva creación de la

factoría Disney que promete unos efectos especiales espectaculares y unos personajes que ya desde el tráiler consiguen encandilarnos.

Lucasfilm Animation y Touchstone Pictures producen una idea original de George Lucas dirigida por Gary Rydstrom con guión del propio Rydstrom junto a David Berenbaum e Irene Mecchi.

La película consiste en un alocado musical con un cuento de hadas basado en "El sueño de una noche de verano" con canciones populares que seguro conocéis pertenecientes a las últimas seis



ESTRENO  
04  
MARZO

Título original:  
Strange Magic

USA | 2015

Productora:  
Walt Disney  
Lucasfilm Animation

Distribuidora:  
Walt Disney

Director:  
Gary Rydstrom

Guión:  
Irene Mecchi  
Gary Rydstrom

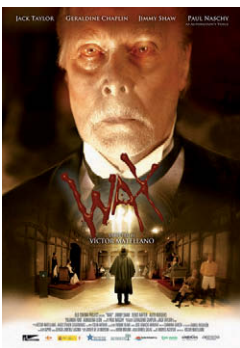
Reparto:  
Alan Cumming  
Evan Rachel Wood  
Elijah Kelley  
Meredith Anne Bull  
Sam Palladio  
Kristin Chenoweth  
Maya Rudolph  
Peter Stormare

Duración:  
99 min.

décadas que nos contarán una historia con duendes, elfos, hadas y mucho color donde la poción será el objeto de deseo de todos ellos y que provocará numerosas aventuras que nos devolverán a nuestra niñez y que seguro que gusta tanto a adultos como a niños.

Entre sus dobladores originales podemos encontrar las voces de artistas como Evan Rachel Wood, Peter Stormare, Alfred Molina, Alan Cumming o Maya Rudolph entre otros.

No os la perdáis. **SFW**



# WAX

## TERROR EN EL MUSEO

por Raúl Gil Toural

Cuentan que ya en sus tiempos, Charles Dickens ofrecía un premio para cualquiera que tuviese el valor de pasar una noche encerrado en el Museo de Cera de Londres. Encerrar a alguien en un museo es casi tan viejo como el cine, como

algún que otro título demostró en su día, aunque lo cierto es que esa idea nos llega ahora con un planteamiento y desarrollo más original. Tras su estreno americano, llega *Wax*, el debut en el largo de ficción de Víctor Matellano, una suerte de encerrona de un periodista en un local donde parecen suceder fenómenos extraños. Con referencias a *Los crímenes del museo de cera*, y guiños a la Hammer, Matellano mezcla *found footage* con un argumento retorcido y dosis de *torture porn*. A destacar la opresiva atmósfera, el gore artesanal y efectivo, y la interpretación



ESTRENO  
05  
MARZO

Título original:  
Wax

ESP | 2014

Productora:  
Old cinema project

Distribuidora:  
Impacto Films

Director:  
Víctor Matellano

Guión:  
Víctor Matellano  
Hugo Stiven Casasnovas

Reparto:  
Jimmy Shaw  
Jack Taylor  
Geraldine Chaplin  
Denis Rafter  
Alito Rodgers  
Yolanda Font  
Almudena León  
Paul Naschy  
Lone Fleming

Duración:  
88 min.

de Jack Taylor en el papel del cirujano caníbal, una composición que va a quedar como uno de los mejores villanos del Eurohorror.

Cabe destacar la última aparición en pantalla grande de nuestro querido y recordado Paul Naschy, que en esta ocasión presta su voz a uno de los personajes encargados de hacer la estadía nocturna del personaje principal más terrorífica e inquietante.

*Wax* llega por fin a salas y se estrena de forma limitada en salas seleccionadas de Madrid y Barcelona. **SFW**



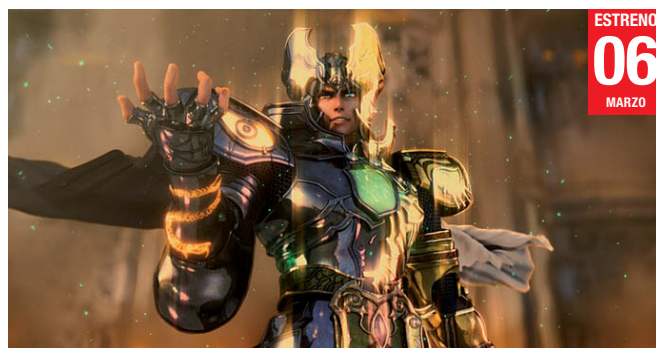
# CABALLEROS DEL ZODÍACO: LA LEYENDA DEL SANTUARIO

SIGNOS RENOVADOS

por Roberto J. Rodríguez

*Los Caballeros del zodiaco*, aparte de un manga de Masami Kurumada, fue una serie de animación que quedó grabada a fuego en la mente de cientos de niños.

La serie contenía una violencia inusitada para la época. Héroes, antihéroes y villanos grandilocuentes se enfrentaban entre sí con una teatralidad, sadismo y arrogancia propios de dioses mitológicos, mientras vestían vistosas armaduras y desprendían un erotismo homosexual enmascarado de inocente camaradería.



ESTRENO  
06  
MARZO

Título original:  
Saint Seiya: Legend of Sanctuary

JP | 2014

Productora:  
Toei Animation Company

Distribuidora:  
Alfa Pictures

Director:  
Keiichi Sato

Guión:  
Chihiro Suzuki

Duración:  
93 min.

Para conmemorar los veinticinco años transcurridos desde que se publicó el manga, nos llega una película que pretende ofrecernos un lavado de cara similar al que sufrió Capitán Harlock y se adapta la saga del Santuario, quizá lo mejor de la serie, ya que a partir de ahí todo fueron repeticiones de un mismo esquema argumental.

Si el resultado es la mitad de bueno de lo que lo ha sido el reinicio del pirata espacial, bienvenido sea. Si no, siempre se puede ver algún capítulo suelto de la serie original para matar el gusanillo. **SFW**





# OCULUS. EL ESPEJO DEL MAL

EL MAL HABITA EN EL FONDO DEL ESPEJO

por José Miguel Rodríguez

*Oculus* es una película de terror psicológico y espectros de bajo presupuesto, apenas 5 millones de dólares, escrita por el debutante Jef Howard y dirigida por Mike Flanagan (*Absentia*, 2011).

La infancia de dos hermanos se ve truncada por un asesinato que los deja huérfanos. Las autoridades culpan al hermano, que acaba interno en un psiquiátrico durante veinte años, si bien la hermana insiste en que el culpable es algo que habita en un espejo de la casa. Cuando por fin el hermano sale a la calle y se dispone a continuar



ESTRENO  
06  
MARZO

Título original:  
Oculus

USA | 2013

Productora:  
Relativity Media  
Intrepid Pictures

Distribuidora:  
A Contracorriente Films

Director:  
Mike Flanagan

Guión:  
Mike Flanagan  
Jeff Howard

Reparto:  
Karen Gillan  
Brenton Thwaites  
Katee Sackhoff  
Rory Cochrane  
Annalise Basso  
Garrett Ryan  
James Lafferty  
Miguel Sandoval

Duración:  
104 min.

con su vida, se encontrará con que su hermana sigue obsesionada con el espejo y no piensa detenerse hasta demostrar que el mal habita en su interior.

Aunque algo previsible posee algunos momentos destacables, especialmente los relativos al montaje paralelo con el que se explica la infancia de los hermanos a base de *flashbacks*. ¿Es *Oculus* el primer episodio de una nueva franquicia? Desde luego su relación coste/recaudación invitará a sus productores a pensarlo. **SFW**



# ZOMBEAVERS (CASTORES ZOMBIES)

CASQUERÍA  
EN EL LAGO

por Marc Gras

Cuando parecía que el tema zombie ya no daría más de sí, Jordan Rubin dirige esta salvajada sin pretensiones destinada al consumo rápido donde tres amigas alquilan una cabaña en el bosque para pasar unos días de desenfreno y son atacadas por unos castores hambrientos de carne humana.

Rubin, proveniente de la televisión, ofrece con *Zombeavers* lo que se espera de ella: una historia sencilla y muchos clichés del cine de terror moderno, empezando por la panda de adolescentes



ESTRENO  
06  
MARZO

Título original:  
Zombeavers

USA | 2014

Productora:  
Armory Films  
BenderSpink

Distribuidora:  
A Contracorriente Films

Director:  
Jordan Rubin

Guión:  
Jordan Rubin  
Al Kaplan  
Jon Kaplan

Reparto:  
Rachel Melvin  
Courtney Palm  
Lexi Atkins  
Hutch Dano  
Jake Weary  
Peter Gilroy  
Rex Linn

Duración:  
85 min.

borrachos en celo que van cayendo como moscas... lo que, en este caso, no es nada malo. *Zombeavers* es tremendamente sincera desde su mismo título.

A pesar de su premisa de serie Z (la Troma ya zombificó pollos en su *Poultrygeist: Night of the Chicken Dead*, de 2006) la factura de *Zombeavers*, muy por encima de la media en producciones similares, le han hecho ganarse su estreno en salas. Una recomendación: se disfruta mucho más entre amigos. **SFW**



# CHAPPIE

¡IT'S ALIVE!

por David Ribet

El frustrado intento por llevar a la gran pantalla el videojuego Halo no ha frenado la carrera de Neill Blomkamp. Desde la crítica a la inmigración en *Distrito 9*, su debut en el largometraje, hasta la división de clases (ricos vs pobres) en –la infravalorada– *Elysium*, el director se ha mantenido fiel al género. Ahora nos llega *Chappie*, una cinta cuyos avances nos remiten, irremediablemente, al entrañable “Número 5” de la ochentera *Cortocircuito*. El film parece ser otro drama vestido de ciencia-ficción marca de la casa en el que se percibe un implícito mensaje acerca del temor al avance de la robótica (la tan temida rebelión de las máquinas que tantos escritores y cineastas han profetizado).

Repitiendo de nuevo con su actor fetiche, Sharlto Copley, y con ilustres intérpretes como Sigourney Weaver y Hugh Jackman,



ESTRENO  
13  
MARZO

Título original:  
Chappie

USA | 2015

Productora:  
Alpha Core  
Sony Pictures Ent.

Distribuidora:  
Sony

Director:  
Neill Blomkamp

Guión:  
Neill Blomkamp  
Terri Tatchell

Reparto:  
Hugh Jackman  
Sigourney Weaver  
Sharlto Copley  
Dev Patel  
Miranda Frigon  
Jose Pablo Cantillo  
Yo-Landi Visser  
Robert Hobbs

Duración:  
120 min.

Blomkamp nos trae la historia de Chappie, un robot con la habilidad de pensar y sentir por sí mismo. Lo que para unos será una bendición, para otros supondrá una amenaza candente.

Chappie, un caso único en su especie, encontrará en un variopinto grupo de humanos su familia adoptiva, aliados éstos en su lucha frente a quienes atentan contra su libertad y su derecho a vivir; aquellos que intentan a toda costa exterminarle bajo el pretexto de salvaguardar el futuro de la raza humana. **SFW**





# HOME. HOGAR DULCE HOGAR

SCI-FI PARA TODOS

por Miguel Martín Cruz

Los Boov son una raza extraterrestre que, en la persecución que llevan a cabo en busca de su compatriota Oh,

acabarán poniendo el planeta Tierra patas arriba. Por su parte el marciano inadaptado y altamente irritante llamado Oh, congeniará con la terrícola Tip en su desenfrenada misión de huida y supervivencia. Por el camino, como no podía ser de otra manera, aflorarán los buenos sentimientos de amistad y unidad familiar, las reflexiones sobre el verdadero sentido de la palabra hogar, así como acerca de todo aquello que nos convierte en humanos, parecen de parada obligatoria para el director Tim Johnson (*Vecinos Invasores*).



Dreamworks Animation parece empeñada en saturar de buenas intenciones el mercado (estrenan dos o tres películas al año), aunque sus producciones siguen resultando mal paradas en comparación con su competidora directa Pixar. *Home. Hogar dulce hogar*, con su mezcla de ciencia ficción y humor para todos los públicos, no parece que vaya a cambiar esta tónica. Aunque, para que engañarnos a estas alturas, nos conformaremos con que al menos resulte entretenida. **SFW**

Título original:  
Home

USA | 2014

Productora:  
DreamWorks Animation

Distribuidora:  
Twentieth Century Fox

Director:  
Tim Johnson

Guión:  
Tom J. Astle  
Matt Ember

Reparto:  
Jim Parsons  
Rihanna  
Steve Martin  
Jennifer Lopez  
Matt Jones



# OBSESIÓN

EROTISMO  
DE ESTUDIO

por Roberto J. Rodríguez

Jennifer Lopez abandona temporalmente la comedia romántica para volver a protagonizar una película de suspense. El filme parece reunir todas las convenciones del género y querer aprovechar la

sensualidad de su protagonista para ofrecernos una historia llena de erotismo, deseo, obsesión y frustración entre una profesora y uno de sus alumnos.

En la película, Jennifer Lopez, después de divorciarse, es seducida por un joven misterioso y atractivo a quien conoce de la mano de su hijo adolescente. Después de una tórrida escena de sexo entre ella y su alumno, la madre abnegada que interpreta la cantante y actriz, recupera la razón y le explica a su procaz



amante que han cometido un error y que no deben volver a verse. El joven, interpretado por Ryan Guzman, actor y modelo, no solo no le escucha, sino que progresivamente va colándose en su entorno más inmediato y poniendo su vida patas arriba de una forma retorcida y siniestra.

Esta película, la cual pretende ser una especie de *Atracción fatal* moderno, está dirigida por Rob Cohen, un director que cuenta con una extensa y poco interesante filmografía. **SFW**

Título original:  
The Boy Next Door

USA | 2015

Productora:  
Smart Entertainment  
Universal Pictures

Distribuidora:  
Universal

Director:  
Rob Cohen

Guión:  
Barbara Curry

Reparto:  
Jennifer Lopez  
Ryan Guzman  
Ian Nelson  
John Corbett  
Kristin Chenoweth  
Lexi Atkins  
Hill Harper  
Jack Wallace  
Adam Hicks

Duración:  
91 min.



# CENICIENTA

VUELVE LA  
PRINCESA DEL  
ZAPATO DE CRISTAL

por Esther Soledad Esteban Castillo

Cinderella, una de las princesas clásicas de Disney vuelve reinventada de la mano de Kenneth Branagh que busca llevar a la realidad uno de los cuentos más queridos de la mano de

Walt Disney Company con Aline Brosh McKenna y Chris Weitz como guionistas. En esta ocasión Lily James se vestirá de princesa para encarnar a Cenicienta, Cate Blanchett mostrará su lado más maligno como la madrastra, el hada madrina en esta ocasión será interpretada por Helena Bonham Carter y el seductor príncipe azul tomará vida gracias a Richard Madden.

La pobre Cenicienta ve como su vida se desmorona cuando su madre fallece y al tiempo su padre decide casarse de nuevo. Lady



Tremaine también lleva consigo a sus malvadas hijas Anastasia y Drisella, a las cuáles Cenicienta acoge amablemente, pero al morir su padre toda su amabilidad le es devuelta con desprecios y una vida nada agradable por parte de las invitadas.

Si queréis ver si el cuento acaba igual que en su versión animada no os queda otra opción que acudir a las salas de cine. ¿Conseguirá Cenicienta recuperar su lugar en su hogar, triunfar en las salas de cine y superar a su predecesora animada? La respuesta solo en las salas de cine. **SFW**

Título original:  
Cinderella

USA | 2015

Productora:  
Walt Disney

Distribuidora:  
Walt Disney

Director:  
Kenneth Branagh

Guión:  
Chris Weitz

Reparto:  
Hayley Atwell  
Lily James  
Helena Bonham Carter  
Richard Madden  
Cate Blanchett  
Holliday Grainger  
Sophie McShera  
Stellan Skarsgård  
Nonso Anozie  
Derek Jacobi  
Ben Chaplin  
Rob Brydon  
Eloise Webb



# MENÚ

# FANTÁSTICO



**Primer plato: PÁNICO EN EL TRANSIBERIANO** (Horror Express, 1972)

**Segundo plato: DESPERTAR EN EL INFIERNO** (Wake in fright, 1971)

**Postre: PSYCHOS IN LOVE** (1987)

Cocinado por El Guardián

## ■ PÁNICO EN EL TRANSIBERIANO

Comenzamos el menú con uno de los clásicos indiscutibles de nuestro *fantaterror*. Una película que consigue elevarse de la categoría de *placer culpable* para convertirse en un auténtico *film* muy destacable, gracias a una suerte de perfecta gracia que le recorre, pese a que casi todos los elementos que lo contienen por separado parecerían destinarlo a la catástrofe.

Y es que dentro de este tipo de producciones de género realizadas en nuestro país entre las décadas de los 60 y 80 del pasado siglo, con la intención de poder ser exportadas a mercados extranjeros, muchas veces las pretensiones de realizar un producto de categoría A con un presupuesto irrisorio echaban al traste con el conjunto y en otras ocasiones la endeblez de los elementos artísticos más básicos (como el guion o la realización) hacían el producto disfrutable sólo para los más aficionados al género, que perdonaban todos esos errores en pos del disfrute que aquella manera diferente y popular de aproximarse al cine fantástico proporcionaba (el ya mencionado *placer culpable*).

Por eso, cuando se da la circunstancia de que una película que se propone pasar como producto de primera categoría con un presupuesto más bien modesto, y consigue su objetivo (son infinitas las veces que esta cinta se ha confundido con un auténtico producto de la productora británica Hammer, y no sólo por contener a sus dos principales estrellas, sino por todo el aspecto formal que la recorre), manteniendo además las inconfundibles coordenadas del cine de género hispano, consiguiendo con la mezcla un producto único, muy digno y terriblemente adictivo (este Guardián ha repetido sus visionado en innumerables ocasiones, siempre con el mismo entusiasmo y regocijo), resulta completamente comprensible su condición de clásico (especialmente allende nuestras fronteras, donde el *film* siempre ha sido mucho más respetado y admirado).

El que un director con buena mano como Eugenio Martín (que volvería a tratar el género en alguna otra ocasión, sobre todo en la muy recomendable *Una vela para el diablo*) se encargue de mantener el tono durante toda la trama (ésta tampoco es demasiado original, pues se trata de una especie de versión de *El enigma de otro mundo* mezclado con la típica cinta de asesinatos de todo el reparto en un espacio cerrado hasta que se consigue cazar al culpable), sin caer en ningún momento en el ridículo que muchas de sus ideas y secuencias destilan (por nombrar unas pocas: los cerebros lisos e impolutos al ser borrados de sus recuerdos, las imágenes de recuerdos insertadas en el líquido ocular o el hecho de que los humanos poseídos por nuestro extraterrestre conserven una mano monstruosa), permite a la cinta mantenerse en pie en todo momento y enganchar al espectador, que no tiene otro remedio que aceptar todas sus extravagancias con una sonrisa dichosa.

Por supuesto, también ayuda que el apartado visual de la cinta resulte convincente y atractivo en todo momento, tanto en su fotografía como en su dirección artística o efectos especiales (sencillos pero de gran fuerza icónica) o en su atrayente música, pero sin duda el elemento que la hace sobresalir por encima del resto, le otorga pedigrí y la acerca más que ningún otro detalle a las cintas de la Hammer, es la presencia encabezando su reparto de la mítica pareja

de la productora británica: Christopher Lee y Peter Cushing (acompañados como bola extra por Telly Savallas). Por una vez, los dos actores no interpretan papeles antagonicos, sino complementarios, y tanto su buen hacer, su química o su especial talento para entregar algunas de las líneas de diálogo más claramente autoconscientemente humorísticas (y el *film* tiene muchas), elevan la cinta hacia su categoría de placer clásico del género en nuestra cinematografía; una aventura de ciencia ficción y terror que parece soñada por un niño fantasioso y que debería ser mucho más reivindicada de lo que lamentablemente es actualmente. Echen una mano pues a nuestro *otro* cine y háganse con ella; promete no defraudar.

## ■ DESPERTAR EN EL INFIERNO

Para nuestro plato principal del mes quisiera presentarles uno de los films más únicos, subversivos y perturbadores que uno puede encontrarse ahí fuera. No resulta extraño entender que en su Australia natal, esta cinta no sólo fuera un fracaso sino que fuera sepultada bajo la gran piedra del olvido, sin llegar a ser





emitida por televisión o distribuida en video o DVD, hasta el punto que llegó a ser considerada durante mucho tiempo la gran película perdida australiana, y el hecho de que según cuenta la historia su negativo original fuera descubierto en un contenedor con la etiqueta *para ser destruido*, no hace más que engrandecer su leyenda. Tras una restauración difícil y costosa y su presentación por todo lo alto por Martin Scorsese en el festival de Cannes (donde en el momento de su estreno el *film* triunfó por primera vez) como uno de los clásicos del festival (y el único junto a *La aventura* de Antonioni en haber sido mostrado dos veces en el certamen), la cinta volvió a ser estrenada cinematográficamente y editada por fin en DVD y Blu-Ray. Y lo único que se puede decir tras verla hoy en día, más de 40 años después de su estreno, es que el *film* se merece todos y cada uno de sus elogios.

No sólo estamos ante la cinta que abrió de par en par (junto a *Walkabout* de Nicolas Roeg en ese mismo año) lo que se dio en llamar la Nueva Ola del Cine Australiano (que también dio lugar a otro fenómeno que este Guardián adora y que ya comentamos hace unos meses: la *ozploitation*) y que sirvió de inspiración a cineastas australianos imprescindibles como Peter Weir o George Miller para poner patas arriba la dormida cinematografía de su país (curiosamente ambas películas fueron dirigidas por directores no australianos, lo que confirma la teoría de que el ojo extranjero puede ser muchas veces el más certero a la hora de analizar la realidad profunda de un país), sino que más allá de toda su importancia histórica estamos ante un asombroso ejercicio visceral de puro cine.

Su inclusión en el género de terror puede parecer un poco pretenciosa, puesto que todo lo que sucede en el *film* es realista, pero tanto su atmósfera como su profundo análisis de los horrores de la psique humana cuando es aislada de sus semejantes, en esa eterna lucha de la civilización contra la barbarie (en la que el *film* emparenta con otros gloriosos ejemplos como *Deliverance* o *Perros de paja*) la hace perfectamente digna de figurar dentro de las cintas de terror psicológico y atmosférico, además de contar con una secuencia (de las más polémicas de la historia), donde la cacería de un grupo de canguros (filmada durante una auténtica cacería legal e insertada luego en el *film*) tras una noche de delirio alcohólico (la cinta es todo un tratado sobre *beber cerveza*), produce algunas de las imágenes más perturbadoras y desgarradoras que se pueden encontrar en el cine comercial.

Pero esa secuencia, con toda su polémica y ante la que más de un espectador querrá decir *¡basta!*, es un elemento imprescindible en toda la espiral de locura y deshumanización del *film*, dentro de ese mundo casi surrealista e imposible que es el *outback* australiano, con su excesivo y casi ridículo aislamiento, perfectamente representado en el plano circular de 360 grados que abre el *film*. A partir de esa secuencia de insoportable violencia real el *film* adquiere un punto de ensoñación hipnótica que aún lo hace

más irresistible y que lo lleva a su perfecto final circular, dejando un producto final cerrado y perfecto, que no tiene dificultades en colocarse en la lista de los films imprescindibles de cualquier cinéfilo con criterio.

Funcionando como el reverso serio hasta el desaliento de *Razorback* (que ocupó hace unos meses este menú) y mostrando además una impresionante secuencia de persecución automovilística que prefiguran las virguerías futuras de los *Mad Maxes* de esas tierras de las antípodas, esta cinta de Ted Kotcheff (quien regalaría al menos otra película admirable al cine contemporáneo, como es *Acorralado*) con unas interpretaciones exquisitas de todo su reparto (sobre todo del protagonista Gary Bond como un Lawrence de Arabia en *Ozzyland* y un impagable y arrebataador Donald Pleasence) merece ser descubierta y disfrutada por todos los espectadores.

## ■ PSYCHOS IN LOVE

Para terminar, algo un poco más ligero, con una de las primeras cintas de culto lanzadas *directamente a video* durante finales de los 80, que muy probablemente nunca llegó a España. Nunca es demasiado tarde para disfrutar de estas especiales producciones, y aunque aún siga sin hacer su aparición por estas tierras, es fácil conseguir una copia desde allende los mares.

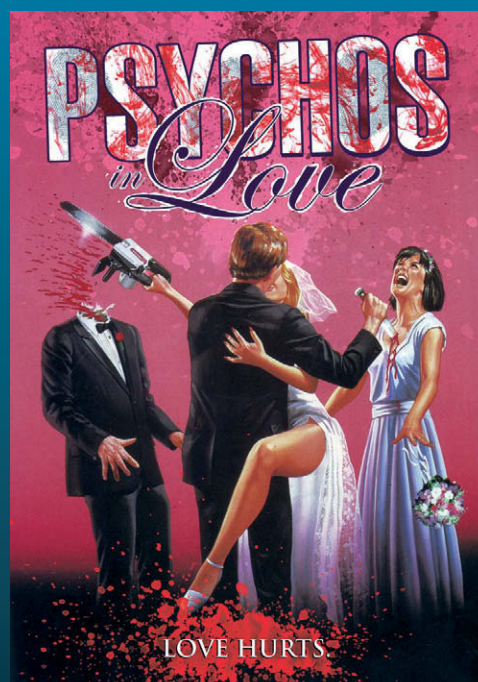
*Psychos in love* es una película de bajo presupuesto, o mejor de bajísimo; rodada con colas sobrantes de negativo de otras producciones, en la casa del director, durante los fines de semana y con un reparto muy limitado (incluyendo como actriz protagonista a la novia por entonces del director). Además, la cinta está repleta de gore, contándose en sus primeros cinco minutos no menos de cuatro asesinatos, pero no nos engañemos, la película pretende desde un primer momento ser principalmente una cinta ligera con un gran corazón, que curiosamente la convierte en una mezcla de co-

media gamberra con una buena dosis de guiños cinéfilos (desde el doble homenaje ;seguido! a la escena de la ducha de *Psicosis*, a la selección de películas de terror que la pareja protagonista alquila en el videoclub), a la manera de otros títulos contemporáneos como *Posesión infernal* (aunque sin el talento desatado de un Raimi tras las cámaras), con algo tan serio como *Henry retrato de un asesino* (estrenada tan sólo un año antes).

Casi podríamos decir que estamos ante una cinta de la Troma, como una *Class of Nuke 'Em High* algo menos desatada y más sentimental, pero con un acabado técnico no muy diferente. Con una historia de amor imposible entre dos asesinos en serie (el dueño de un local de striptease y una manicurista) que se enamoran gracias a compartir su pasión favorita y a la vez compartir también su aborrecimiento por todo lo que se relacione con las uvas (¿?), la película lo tenía fácil para destacar entre la marea de producciones de serie B/Z que asolaron los videoclubs de aquellos años. El hecho de que la cinta baje algunos enteros una vez la pareja ya casada decide dejar de lado su afición preferida, tampoco es especialmente significativo, puesto que con sus escasos 90 minutos de duración, las bajadas de ritmo no resultan especialmente molestas.

Gore, desnudos gratuitos constantes, humor de segunda (desde las terribles capacidades para servir una cerveza del protagonista, hasta el intento de asesinato con todo un paquete de veneno en una bebida), pero también de tercera (el juego de los equívocos en los nombres durante la boda de los protagonistas resulta sonrojante), con la trama un tanto alargada en exceso, pero al mismo tiempo repleta de una frescura en su realización, un amor por el cine más freak y sobre todo una pareja protagonista totalmente encantadora y muy bien interpretada por sus dos actores principales: Carmine Capobianco y Debi Thibault; lo que en el fondo es el corazón de toda buena cinta y lo que realmente nos hace seguir una trama con interés y que nos importe lo que les sucede a sus protagonistas.

Desgraciadamente, las dos siguientes cintas como director de Gorman Bechard, *Galactic Gigolo* y *Cemetery High*, pese a volver a contar con la pareja protagonista de ésta, no fueron ni de lejos el pequeño éxito de culto que aquí nos encontramos, entre otras cosas por la calidad nefasta de ambas, lo que hizo que se interrumpiera prematuramente su carrera, para retomarla por otros senderos ya entrados en el nuevo siglo. Al menos nos dejó esta pequeña perla de serie B, que hace una perfecta compañía a nuestros otros dos platos de este mes. *SFW*



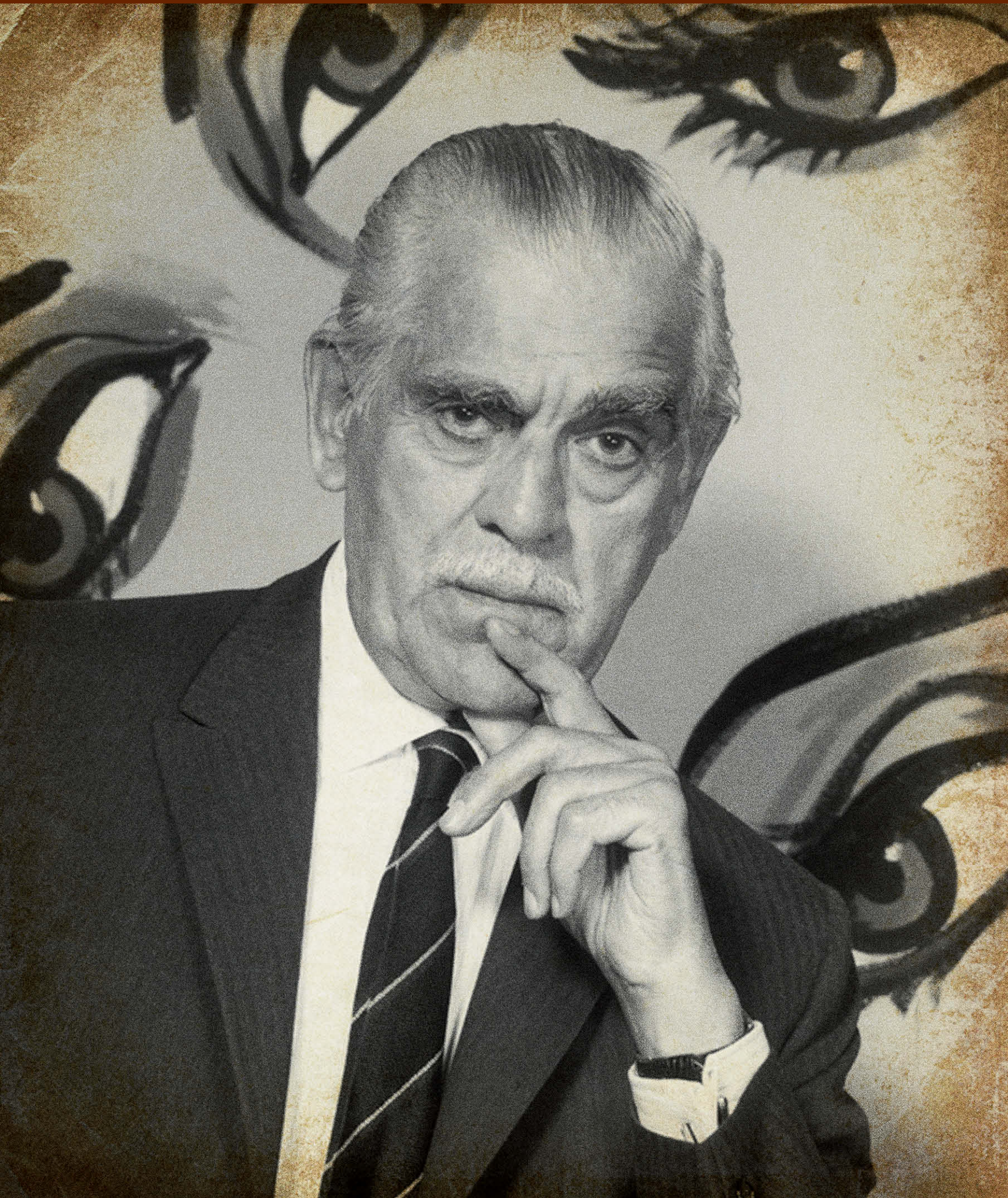
## DISPONIBILIDADES

**Pánico en el Transiberiano** - Editada en España en DVD por Divisa Red. En USA en DVD y Blu-Ray por Severin Films.

**Despertar en el infierno** - No disponible en España. Editada en DVD y Blu-Ray en UK por Eureka y en USA por Image Entertainment.

**Psychos in Love** - No disponible en España. Editada en DVD en USA por Media Blasters Inc.







# EL VELO

## PRIMEROS SUSTOS TELEVISIVOS

por Joaquín Torán

**A**vatares del destino convirtieron a Boris Karloff en Alfred Hitchcock. La transformación no se debió a ningún hecho sobrenatural sino a la pura necesidad económica. A finales de la década de los cincuenta, la carrera del actor no está estancada pero tiende peligrosamente hacia la mediocridad (y la rutina: está encasillado en papeles clónicos). Karloff es una pantomima que visita programas como estrella invitada o interviene en series televisivas sin trascendencia. Él, que tanto ha sido tan sólo una década antes, con el auge del monstruo cinematográfico, ve menguar su caché en cada una de estas miserables participaciones. Karloff vive de las rentas. Pero ese modo de vida no parece gustarle.

Esos años cincuenta son, además de los de la (transitoria) merma de la estrella del intérprete, los de la eclosión de la televisión. La introducción de este nuevo modo de entretenimiento lleva al cine a reinventarse. Empresarios del séptimo arte pasarán a fabricar espectáculos (*shows*, en inglés) para las ondas catódicas. Uno de ellos, y no precisamente de los más pimpantes, es Hal Roach jr. Papá Roach fue –llegará a centenario– uno de los prefiguradores de la comedia cinematográfica, el productor que lanzó al estrellato, entre otros, a Stan Laurel y Oliver Hardy. El joven Roach está al frente de la división televisiva del estudio que lleva su nombre. No tiene la fuerza ni el don para los negocios de su padre, y por eso, la empresa a su cargo atravesará penurias económicas que acabarán se-

pultándola en 1961. Ideas, eso sí, no le faltan. Una de ellas, *El velo*, le llega por vía de un escritor y piloto multicondecorado en la Segunda Guerra Mundial, Frank P. Bibas.

El autor, ganador de un Óscar al mejor documental –precisamente en 1961– por *Project Hope*, sobre un barco hospital que viaja por todo el mundo prestando asistencia y entrenamiento (el documental fue un éxito mayúsculo que se tradujo a veintisiete lenguas), entrega al productor un esbozo de serie de terror. Roach da luz verde, pero sabe que necesita, a modo de gancho, una figura de renombre que la presente y que garantice su viabilidad comercial. Inmediatamente piensa en Karloff; está dispuesto a

pagarle 5.000 dólares por episodio. La suma es un auténtico regalo para el vetusto actor, por lo que acepta sin pensárselo. Alfred Hitchcock ha abierto un camino en Hollywood con su propio –y exitoso– programa de suspense y misterio, en antena desde 1955. Roach y (sobre todo) Karloff creen tener entre manos una buenísima oportunidad de emularle.

### LOS PEROS DE EL VELO

Por desgracia, *El velo* es hoy materia arqueológica. Las cosas no pasaron como previeron productor e intérprete: el estudio Roach no atraviesa en 1958 por grandes momentos económicos, y la serie se cancela tras rodarse

**Actualmente, “El velo” puede verse de manera íntegra bien por DVD bien por el canal de películas online Filmin**







diez capítulos. Para más inri, no se emitirán jamás. La cantidad de material rodado es tan pequeña (para los estándares de la época: hoy *El velo* sería una macroserie), que no pueden venderse como pack a ninguna cadena. Sólo hay una única y viable posibilidad de darles salida y salvar los muebles: remontándolos como películas. *Destination Nightmare* y *Jack the Ripper*, ambas de 1958, engloban el grueso de capítulos de la serie.

Actualmente, *El velo* puede verse de manera íntegra bien por DVD bien por el canal de películas online Filmin. Cualquiera de las dos opciones es adecuada para disfrutar de uno de los productos más experimentales de la televisión de su momento, el caldo de cultivo de un fenomenal éxito posterior, *Thriller* (1960-1962), considerada por muchos (entre ellos, Stephen King) como la mejor serie televisiva de terror de todos los tiempos. Un futuro artículo tratará sobre ella. Bien lo merece.

Vista en retrospectiva y en su conjunto, *El velo* ha envejecido fatal. Ofrece un tipo de terror “blanco”, casi ingenuo, cándido y desfasado. Tal y como está el género ahora mismo, con su predilección por la casquería y su exigencia de sustos vistosos, convertido en un proceso industrial y mecánico, la serie de Karloff parece jurásica. El paso del tiempo no es su mayor problema: muchos de sus capítulos, por desgracia la mayoría, son bastante aburridos, pese a que duran poco más de 26 minutos, y poseen tramas poco interesantes. La escasez de medios con la que está realizada condujo a la reiteración del truco (de rodaje) *cormaniano* de intercalar conversaciones para no tener que rodar escenas “de acción” ni mover mucho la cámara; abundan tanto que resultan tediosas y, en varias ocasiones, ridículas. La rigidez teatral de la que hace gala *El velo* es uno de sus más graves inconvenientes.

Estas carencias ya se vislumbran en su carátula, el arranque común a casi todos sus episodios (menos el séptimo). Examinémosla:

## Vista en retrospectiva y en su conjunto, “El velo” ha envejecido fatal. Ofrece un tipo de terror “blanco”, casi ingenuo, cándido y desfasado

fundida con el título de presentación, se repite siempre la misma escena: Karloff está sentado en un sofá, ante una chimenea crepitante, en un salón confortable. La cámara le encuadra desde una puerta ojival, flanqueada por dos estatuas de querubines con sendas antorchas en ristre. La iluminación deslumbra; el actor está rodeado también de lámparas: una a sus espaldas, dándole luz mientras lee, otra un poco más allá, iluminando un sofá que apenas se insinúa por la izquierda. Sobre la chimenea, verdadero corazón de la escena, pende un blasón. Entre Karloff y la puerta se atisba un globo terrestre. La cámara se acerca, conforme los títulos de presentación se diluyen, y el actor se levanta.



Zoom a su rostro, primer plano, reverencia, media sonrisa y primera sorpresa: Karloff luce un imponente bigote blanco (en una ocasión, para dar fe de la escasez de medios, la punta de un micrófono se asomará por el borde inferior, como un intruso que interfiere en el ritual de la rutina). La estructura general es como *Alfred Hitchcock presenta* pero con menos gracia: Karloff habla a cámara antes y al final de los capítulos. La despedida, inserto común sin chispa destinado a fidelizar espectadores, es un corte pregrabado, introducido de manera apurada y mediante un montaje aparatoso, al término de cada reflexión final sobre lo acontecido en el capítulo de turno. El presentador Karloff es asimismo un personaje, una suerte de Martin Hesselius descafeinado que se encarga de coleccionar historias extrañas, misteriosas, con un prurito de charlatanería parapsicológica. Los cuentos que relata, “*casos reales documentados por las autoridades*”, parecen pasatiempos de salón de la época de Madame Blavatsky.

El pobre Karloff da lo mejor de sí mismo ante la cámara. Se presenta con maneras y aspecto de otro tiempo. “*Buenas noches, hoy les contaré otra historia de lo inexplicable que yace tras el velo*”, nos dice una y otra vez. Lo “inexplicable” suelen ser pequeñas anécdotas relacionadas con inocentes transmigraciones de los cuerpos, con visiones, con anticipaciones. Temas muy del gusto de ciertos escritores no estrictamente fantásticos pero con una curiosidad impresionable, como W. W. Jacobs, humorista que debe su fama al tremendo relato *La pata de mono*, o Arthur Quiller-Couch, por poner tan sólo dos ejemplos (no serán los únicos casos que citaremos).

## LOS EPISODIOS

Analicemos, a continuación, cada uno de sus capítulos. En nueve de ellos, Karloff se reservará un pequeño y generalmente exagerado papel, con el que encabezará los créditos:





**Visión de un crimen.** Según Karloff, nos disponemos a conocer unos “hechos reales pero inexplicables que sucedieron una y otra vez de país en país, de época en época”. George Bosworth (Robert Hardy), es testigo del asesinato de su hermano Hart en su farmacia. George está a 240 km del deceso, en alta mar. Ve el asesinato “reflejado” en su bacina de agua. Los actores, menos Karloff, son ingleses, y exageran. Existe un personaje cómico, un ama de llaves, cuya única justificación es la de aligerar, en base a presuntos chascarrillos que rozan el cliché más vergonzoso, una trama bastante magra (este tipo de personajes, por cierto, serán la causa de la total falta de ritmo de las películas de James Whale, “padre cinematográfico” de Frankenstein precisamente en el film –de 1931– que catapultará a la fama a Karloff). El actor-presentador hace de sargento de policía inepto y paródico, Chester Wilmore, sin provocar ni una sola carcajada. Arresta, en base a una declaración falsa, a un carpintero inocente pero con un móvil sólido y ninguna coartada. George sabe que no ha sido él, pero por alguna extraña razón (a pesar de que ha “visto” la escena igual el espectador) no se ha enterado de que su prometida ha sido la asesina. La resolución es paupérrima.

**La chica de la carretera.** Dirección y guión de George WaGner (responsable de alguno de los mejores capítulos de la serie, como el presente). John Prescott (Tod Andrews), de Boston, “se enfrenta a un problema ordinario, intentar que un coche arranque” (Karloff). Prescott, un chulo impertinente que se cree sofisticado, casi atropella a una guapa desconocida, Lila (Eve Brent), cuyo coche se ha quedado calado en un andén. Lila, enigmática, tiene miedo cerval de un tal Morgan Debs (Boris Karloff). Prescott decide ejercer de paladín y se compromete a ayudarla; ambos se dan cita por la noche para trazar un plan de acción, pero les intercepta Debs. Sus inten-

## La rigidez teatral de la que hace gala El velo es uno de sus más graves inconvenientes

ciones son amistosas. Viene a darle un mensaje al joven: “La señorita que espera no acudirá a la cita [...] Váyase y olvide lo ocurrido. [...] Yo me ocuparé de todo. Márchese o gente inocente saldrá herida”. Prescott se ríe en su cara, le considera un anciano senil, o un loco, y le hace ver que Lila está ya con él... o que lo estaba. Las palabras de Debs no han sido tan delirantes: la chica se ha esfumado de sopetón. El misterio está bien llevado. La solución es previsible y aceptable. Lila está en verdad muerta: tuvo un accidente de coche hace tres años. Es la segunda vez, que se sepa, que reaparece por las inmediaciones del accidente.

**Comida en la mesa.** Dirigida por Frank P. Bibas, según un guión de Jack Jacobs. Karloff nos avisa de que los “orígenes –de esta narración– (fueron) encontrados en los archivos de la Sociedad Histórica de Gloucester (Inglaterra)”. Por primera vez, Karloff será el protagonista. John Elwood es un marino de Massachusetts que lleva mucho tiempo en alta mar. Está casado con una mujer que no ama, por el dinero de su suegro, y de la que está harto; no pierde ocasión de demostrarle su desprecio ni de humillarla públicamente. Ella le espía, apenas le deja vivir. No obstante, cuando es picada por una serpiente, él la salva, por cobardía y porque teme quedarse sin nada. La esposa cree que la situación marca un nuevo rumbo en la relación, pero en uno de sus tantos días ociosos en tierra, Elwood se entera de que una mujer que le cortejaba en el pasado acaba de enviudar y que su pensión asciende a 20.000 libras. Llevado por el cambio de circunstancias, planea deshacerse de su “molesta” esposa. Aparentando una dulzura insólita, decide llevársela de viaje e ir la envenenando progresivamente. “Eres un hombre per-



verso. Se te pagará con maldad”, apostilla antes de morir, al saber las intenciones del marido. La señora Elwood será un fantasma vengativo que actuará con rabia. Elwood morirá durante una travesía, aunque no veremos ese hecho, ya que –maldita economía de medios– nos lo contará un parroquiano tabernario. Es muy de lamentar la falta de agallas o de ambición, pues, de haber ido un paso más allá, este episodio, tan cercano a Jacobs (el escritor antes mentado, no el guionista con apellido de seudónimo) y a la perturbadora y muy atmosférica obra del genial Francis Marion Crawford, se contaría entre las pequeñas joyas del terror filmado.

**Los doctores.** Ambientado en Italia, y rodado en italiano e inglés, en una amalgama idiomática que sólo puede ser fruto de un demente, Karloff hace y ejerce como “Il dottore”. Carlo Marcabenti (Karloff con pelos revueltos y perilla, y un aspecto de científico loco bonachón), es un médico rural. Regresa Angelo, su hijo, también cirujano. Como es una serie hecha con cuatro duros, hablan y hablan, mientras la acción pretendidamente paranormal, la enjundia, tarda en arrancar; tanto se retrasa que parece que el capítulo va a terminarse sin que pase nada. Hasta que pasa, más o menos: padre e hijo salen en una noche tormentosa a cumplir sendos compromisos con pacientes. Angelo, que tiene entre manos la operación más complicada, debe de hacer frente a la cerrazón de los pueblerinos, que desconfían de él como facultativo. El padre salva la situación haciendo acto de presencia. Sin embargo, no es el “físicamente” sino su proyección. “La fe –nos dice Karloff con una seriedad imperturbable– puede triunfar por encima de la medicina”. Richard Dawkins temblará al escuchar esta infame moraleja.

**La bola de cristal.** El plato fuerte de la serie, su episodio más célebre, el que sirve de tarjeta de presentación, es uno de los más aburridos e irrelevantes. En Filmin está además do-





blado grimosamente. Pasaremos muy de largo por un argumento que no merece ni unas líneas: chica deja con un palmo de narices a su amante por un millonario, que es además el editor de éste. Para redundar más en la herida, le regala una bola de cristal y se te queda tan ancha. Edmond Vallier (Booth Coolman), el despedido, espíará, primero sin pretenderlo, luego con deleitación, todos los estúpidos movimientos de la menos estúpida y pérfida Eva (el nombre debe entenderse en su sentido metafórico). Como tal, recibe su castigo. Los 26 minutos largos del capítulo se hacen eternos.

**Génesis.** Rodado por George WaGner en base al libreto de Sidney Morse. Es una historia interesante no tanto por lo que cuenta (que no lo es ni puede serlo por su planificación ni desarrollo) sino por sus veladas alusiones, nuevamente literarias. Numerosos cuentos con fantasmas benévolos convergen en estos minutos de metraje. Uno se impone sobre el resto: el de Lady Mary. Margaret Oliphant narró, de manera perfecta, cómo una anciana señora regresaba de entre los muertos, sin aspavientos ni arrastrar de cadenas, para ayudar a que su protegida y favorita se beneficiara de la herencia que ésta le había dejado y de la que había sido alejada por malas artes e intereses creados. Es la historia de un fantasma que lleva la felicidad.

**Destino: Pesadilla.** El capítulo más raro y fuera de lugar del programa. La carátula cambia: un breve instante “de acción”, da paso a Karloff. Pero el intérprete ya no está en su acogedora habitación, desde la que realiza toda su mecánica puesta en escena, sino que se halla en un escenario mucho más acorde con la trama que va a presentar y que es también mucho más moderno que el habitual. Karloff se prepara una pipa. La transición entre el capítulo y la alocución del actor es natural, no se produce por fundido en negro. La cámara se mueve a un mapa de Inglaterra y entramos en faena: Peter Wade

## “El velo” queda como una experimentación pionera. Y como la antesala de grandes programas que estaban aún por llegar

(Karloff) tiene una próspera compañía aérea y espera que su hijo, con sueños de ingeniero aeronáutico, se decante por el pilotaje. En una de las pruebas, el muchacho entra en un trance. Un rostro aparece en la carlinga del avión y le repite “Sígueme, 1-3-5”. La aparición está a punto de provocar un accidente, que evita el copiloto. Pero al muchacho el hecho, que se repite en su siguiente salida, le perturba y decide investigar. Descubre que el fantasma está llevándole hacia sus propios restos y también hacia un pasado que avergüenza a su padre. Por alguna razón que no hemos sido capaces de dirimir, la producción de este episodio cambió de manos. Ben Fox hizo posible un episodio que llevó la firma de Paul Landres en la dirección y de Ellis Marcus en el guión. Dio su nombre, además, a una de los dos “películas” sobre la serie.

**Calor de verano.** Trata sobre la precognición, es decir, sobre la “anticipación” de sucesos que están por producirse. El título recuerda descaradamente, en su forma y no en su fondo, a uno de los mejores relatos (*Calor de agosto*) de William Fryer Harvey, escritor cuáquero que creó varias historias que entremezclaban con maestría el suspense y el terror. Harvey no se atrevía a pronunciarse sobre la maldad humana pero la insinuaba; así, sus cuentos ganaban en capacidad de sugerencia. *Calor de verano* bebe de ese espíritu. Por eso es de lo más salvable de *El velo*.

**El regreso de Madame Vernoy.** Dirigida por Herbert L. Strock y con guión de Stanley H. Silverman. Lo más interesante que tiene este episodio es su título y, sin que sirva de pre-

cedente, la alocución de Karloff. El resto, es totalmente prescindible. Silverman se mete en una insulsísima historia sobre transmigración de las almas en India.

**Jack el Destripador.** El capítulo final de la serie es el que posee la estética más sugerente. Un clarividente feo y gordo, ejemplo del tradicional (para los estándares de la serie) “hombre normal” que es “víctima” de hechos inexplicables, tiene un sueño recurrente, que le confiesa así a su esposa: “anoche vi comer un asesinato”. Y lo relata, y esta vez sí lo vemos, con un lenguaje, tanto verbal como visual, que sabe mantener la tensión. Las imágenes son expresionistas, de un terror muy del gusto de la década de los cuarenta, oscuro, angustioso en su puesta en escena, aunque maltratado por los cortes abruptos con los que se produce la transición a la realidad. Walter Durst, el protagonista, fue interpretado por Niall MacGinnis, uno de los pocos rostros conocidos de *El velo*, al menos entre los amantes del fantástico: hizo también de doctor Karswell, el sugerente villano de *La noche del demonio* (*Night of the Demon/ Curse of the Demon*, Jacques Tourneur, 1957). El episodio cuenta con buenos momentos y con un suspense bien calibrado. Los sueños son lo más ambicioso que, en el plano formal, encontraremos en la serie. Dos datos curiosos: Karloff no tiene ningún papel y su coetilla final, que sirve de colofón a los nueve episodios anteriores (“acompañenos en otro viaje a lo inexplicable que se oculta tras el velo”), ya no existe. La decisión de interrumpir la serie estaba tomada.

Para los restos queda el esfuerzo por intentar resucitar cinematográficamente a Karloff, convirtiéndolo en imagen de marca, y por hacer una serie televisiva que tuviera como eje vehicular el terror. *El velo* queda como una experimentación pionera. Y como la antesala de grandes programas que estaban aún por llegar. Sin los defectos, claro, de la madre fundadora. **SFW**



# SCIFIWORLD

Tu **revista de cine fantástico** cambia su distribución

**Consigue tus ejemplares o suscríbete en**  
**[www.scifishop.es](http://www.scifishop.es)** o por teléfono **981 530 200**  
por tan sólo **3,20 €** (sin gastos de envío añadidos)

**¡Recíbela ahora directamente en tu casa!**



**Edición digital**  
disponible para



Apple iOS



Android



Online



Playbook



Windows 8

Y toda la actualidad del género en **[www.scifiworld.es](http://www.scifiworld.es)**







# DUNE

## DE ATREIDES, ARRAKIS, GUSANOS GIGANTES Y MELANGE

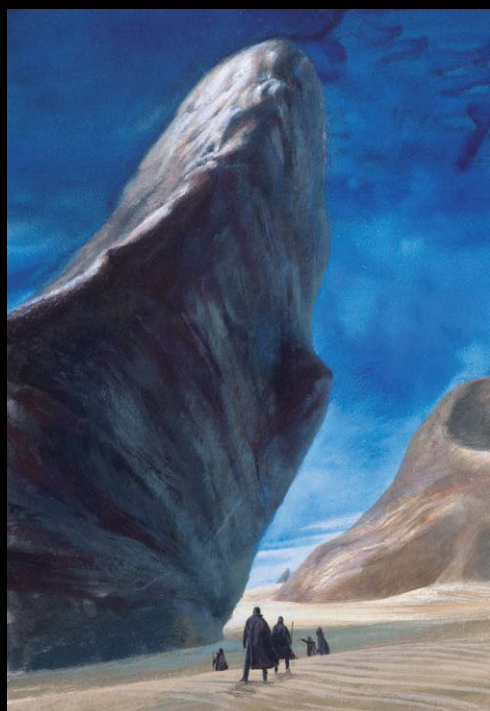
por José Abad

**A** pesar de la mala prensa que ha generado en algunos sectores críticos –Antonio José Navarro, a quien admiro, la tachó de plúmbea y deleznable–, *Dune* sigue presente en nuestras librerías, renovando la curiosidad de lectores veteranos y bisoños, y satisfaciéndola en buena medida; si no, no se explicaría su pervivencia a lo largo de los años, su resistencia al cambio de los gustos, su insistencia. En su momento fue el libro de cabecera de toda una generación de estadounidenses, la generación que se opuso al conflicto de Vietnam, la que invitaba a hacer el

amor y no la guerra, la que coqueteó con drogas varias a fin de liberar el subconsciente de las ataduras nuestras de cada día, la que brindaría por el nacimiento del Mayo del 68 y entonaría el correspondiente responso por su prematura muerte, la que se recluía en comunas hippies como si de cuarteles de invierno se tratara y luego creció y olvidó lo anterior o lo recordó como un error de juventud, ay, por favor, no me lo tengáis en cuenta. Aquel tiempo pasó, y pasaron sus inquilinos, pero la obra de Frank Herbert persiste, resiste, insiste en las librerías. ¿A qué se debe este éxito? La respuesta no es sencilla.

carta celeste. Ese mismo año, *Dune* obtuvo el premio Nebula en su primera convocatoria y, al año siguiente, se hizo con el no menos prestigioso premio Hugo. El éxito entre círculos culturales y contraculturales contribuyó decisivamente a convertirlo en una obra de culto, y como tal se mantiene en nuestros días.

En un primer momento, Herbert quiso encerrar esta cosmogonía dentro de los severos parámetros de una trilogía compuesta por *Dune* (1965), *El mesías de Dune* (1969) e *Hijos de Dune* (1976), pero una vez concluida no se dio por satisfecho (imaginemos imperativos de todo



### ARRAKIS, TAMBIÉN CONOCIDO COMO DUNE

En 1963, el año en que murió John Fitzgerald Kennedy, el escritor Frank Herbert (1920-1986) empezó a publicar una novela por entregas en las páginas de la revista especializada *Astounding*. La obra respondía inicialmente al título de *Mundo de Dune* y pretendía eso y no otra cosa: levantar un mundo en un bastidor tan propicio como el del cosmos. Un mundo familiar, empero ajeno. El lector identificaría numerosos aspectos religiosos, políticos y económicos de este mundo, pero no lo reconocería como propio. Ese mundo no es de este mundo, se dirían, aunque inevitablemente se cimiente en él; la novela especula sobre el destino de la raza humana dentro de miles y miles de años, a miles y miles de años luz de nuestra Tierra. En 1965, el escritor reunió en un solo volumen las historias ambientadas en ese rincón del universo no recogido por ninguna

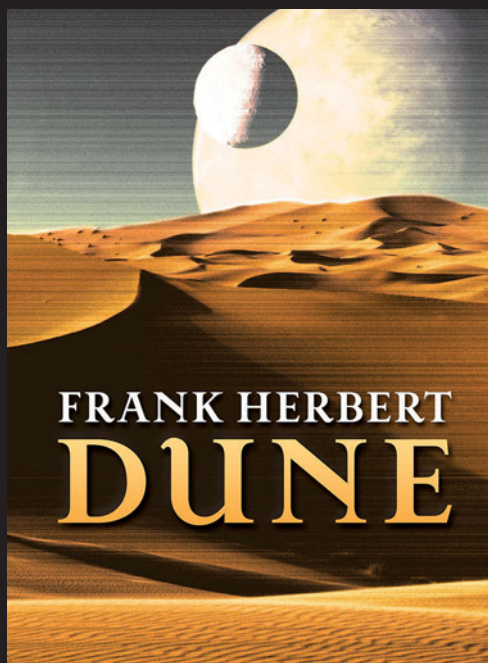
**Dune obtuvo el premio Nebula en su primera convocatoria**



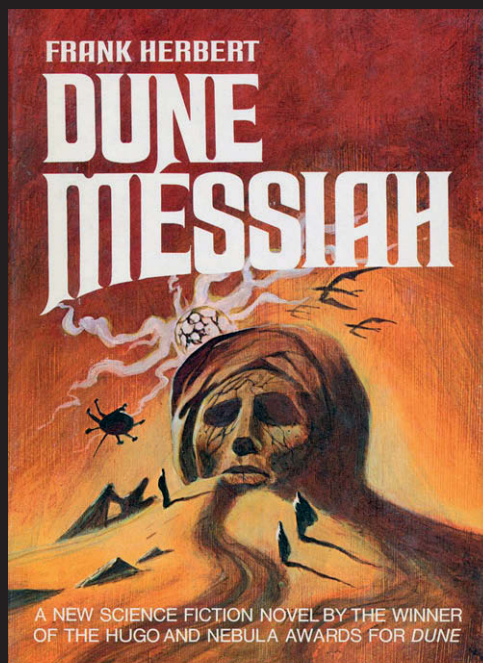






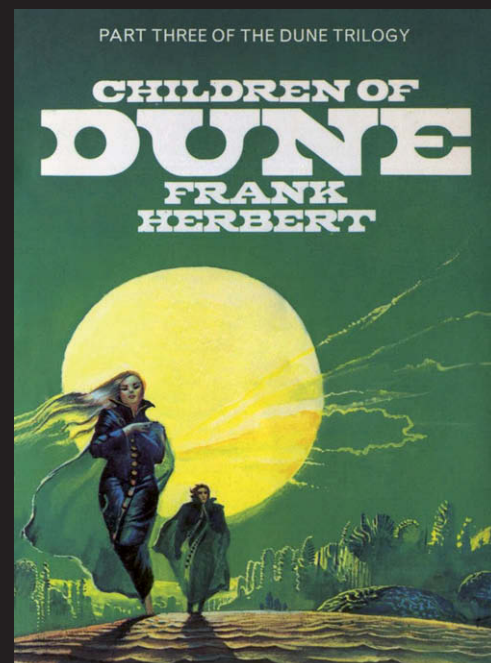


tipo, tanto personales como editoriales) y transformó la trilogía en tetralogía. Tras publicar la cuarta entrega, *Dios, emperador de Dune* (1981), hubo un nuevo cambio de planes. Herbert hizo a un lado coartadas y nomenclaturas legitimadoras y, antes de morir, todavía puso punto final a una quinta y a una sexta novela: *Herejes de Dune* (1984) y *Casa capitular Dune* (1985), dejando puentes tendidos para la continuación de la serie. (Estos seis títulos han sido editados por el sello Debolsillo para conmemorar el quincuagésimo aniversario de la publicación de la novela original). El testigo pasó a su legítimo heredero, su hijo Brian Herbert, quien, en colaboración con Kevin J. Anderson, añadió dos novelas a las precedentes, *Cazadores de Dune* (2006) y *Gusanos de arena de Dune* (2007), además de dos trilogías en torno a los hechos que precedieron a la historia fundacional: *Preludio de Dune* (1999-2001) y *Leyendas*



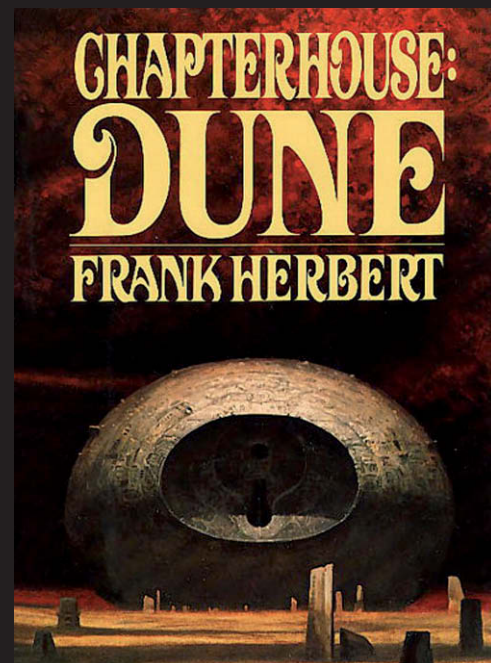
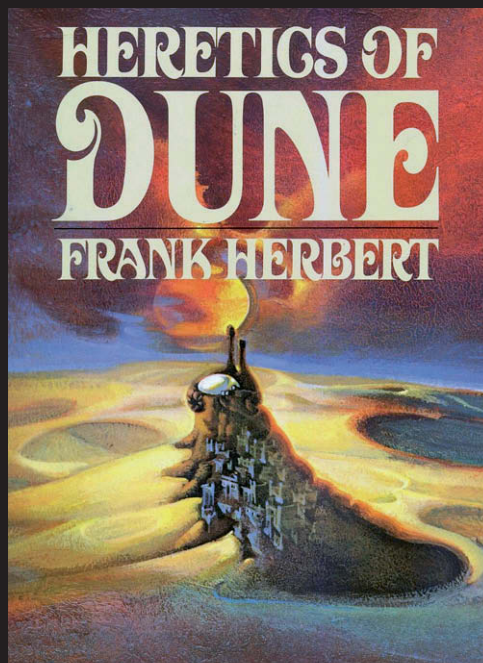
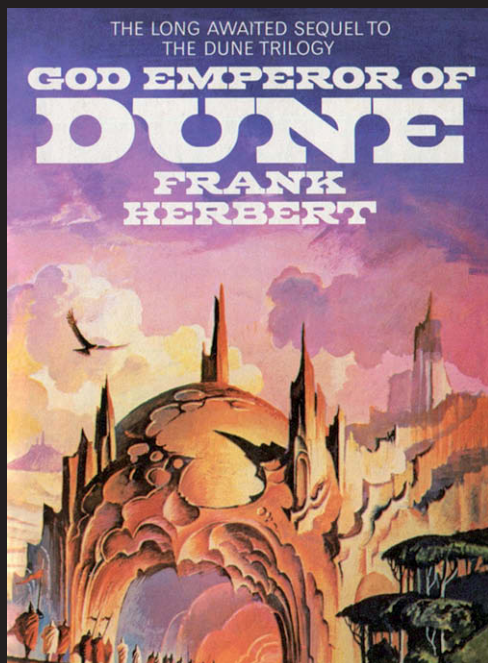
*de Dune* (2002-2004), que conforman un enrevesado bosque narrativo que ha dado pábulo y argumentos a sus críticos.

Sea como fuere, quiero romper una lanza a favor de *Dune*. Probablemente no sea esa Obra Maestra ensalzada por sus más conspicuos partidarios, pero tampoco merece el desprecio de sus detractores. *Dune* es una narración de largo aliento, muy ambiciosa, pretenciosa si quieren, que se esfuerza lo indecible por estar a la altura de dichas ambiciones. La novela se lleva a las estrellas la lucha por el poder que han erigido o hundido civilizaciones y salpicado de sangre infinitud de páginas de nuestra Historia. El poder y sus servidumbres, el poder y sus exigencias, el poder y sus consecuencias vertebran el relato. El poder, no como una noción abstracta, sino como una realidad muy concreta: el poder como árbitro que establece las reglas del juego, elige quiénes jugarán la partida y decide cuál será el



resultado. El poder, no un juguete caro en manos de un niño mimado, sino un complejo sistema de pesas que mantienen en equilibrio la balanza loca de la existencia. El poder, una recia soga trenzada con las mimbres de la política, la economía, la religión y la cultura. El poder. Ese poder. Si Maquiavelo hubiera escrito una novela de ciencia ficción se habría parecido a ésta.

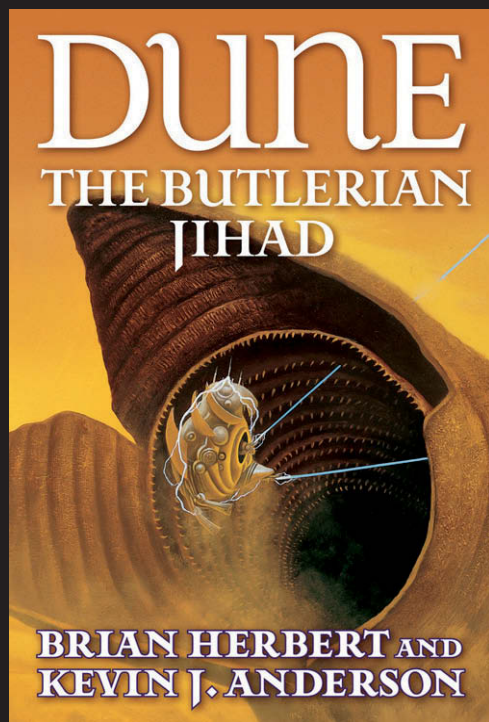
Frank Herbert imagina un imperio galáctico y una multitud de planetas, cual feudos, subordinados al emperador. Las alianzas y las traiciones, las luchas intestinas y las intrigas palaciegas están a la orden del día. La historia empieza con una falsa recompensa, una estratagema urdida para barrer del cosmos a los Atreides, una casa nobiliaria que cuenta cada vez con más adeptos. El emperador Padishah Shaddam IV concede al duque Leto Atreides la administración de Arrakis, también conocido por Dune, un planeta desértico de cuyas arenas se extrae la melange, una valiosísima espe-







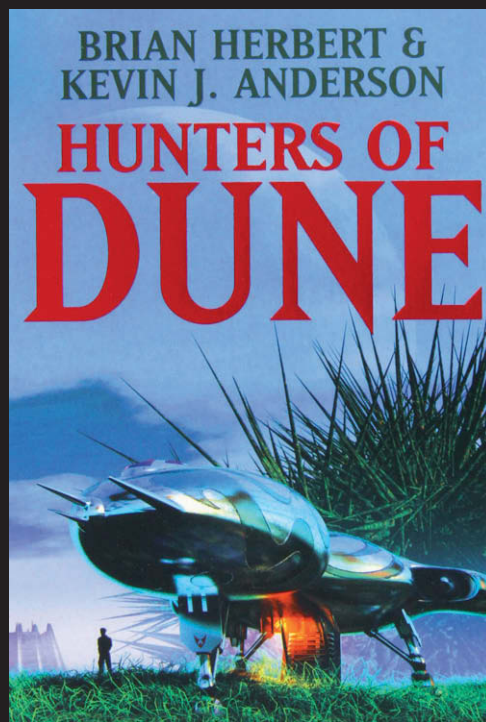




cia que extiende la vida, que expande la consciencia, de importancia capital en la galaxia. Esta concesión es un pastel envenenado. El emperador se ha aliado con la baronía Harkonnen para que Arrakis sea la tumba de los Atreides. Tropas imperiales de incógnito ayudan a las huestes del barón Wladimir Harkonnen en una invasión militar cuyo fin último es aniquilar al duque y su estirpe y restaurar el emblema de la casa Harkonnen, los anteriores señores del planeta.

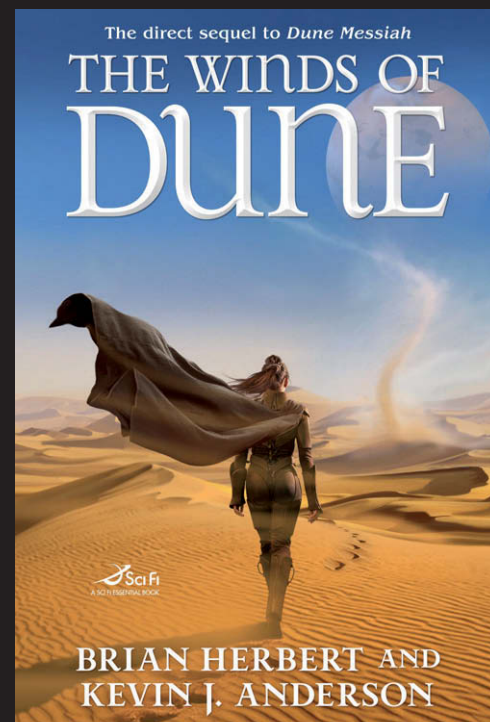
El golpe es un éxito, o casi. El duque muere y el barón pone en su lugar a un sobrino suyo, el conde Rabban, un hombre fácil de manipular. El ataque, sin embargo, no acaba con la vida del heredero del ducado, Paul Atreides, educado por su madre, la Dama Jessica, sacerdotisa del culto Bene Gesserit, en ancestrales saberes sobre el dominio del cuerpo y la mente reservados para las mujeres de dicha orden. El joven Paul Atreides está aureolado por “el mito del mesías”, como el propio Herbert reconoce. En *Dune*, una profecía advierte de la venida de un líder, hijo de una Bene Gesserit, que llegará de fuera y liberará a las tribus locales del yugo imperial. Por suerte, ese mesianismo, tan del gusto de la tradición norteamericana, está planteado en términos problemáticos: la profecía advierte que el libertador acabará convirtiéndose en un tirano y encabezaré una *jihad*, una guerra santa, que arrasará el universo conocido. En este sentido, está claro que la figura legendaria de Lawrence de Arabia influyó en Frank Herbert con tanta vehemencia como la figura sagrada de Jesús de Nazaret; es decir, en la historia, el cálculo político pesa tanto como el determinismo. La idea implícita es que jamás lograremos librarnos de las fuerzas que han conformado nuestra sociedad.

Personalmente, la historia de Paul Atreides me interesa sobre todo como relato iniciático. El joven es acogido por los Fremen, una comunidad que ha aprendido a vivir en ese hábitat hostil, un desierto inabarcable e implacable,



azotado por tormentas capaces de arrancar la carne de los huesos y reducir éstos a polvo. (En *Dune* jamás llueve. Los Fremen no lloran a sus muertos por no desperdiciar ni una sola gota de agua del cuerpo). Paul es recibido como el hombre de la leyenda, recibe el nombre de Muad'Dib, y le enseñan a vivir en y convivir con el desierto, en las condiciones más adversas, adaptándose al medio. Al par que se forja el

**En *Dune* jamás llueve. Los Fremen no lloran a sus muertos por no desperdiciar ni una sola gota de agua del cuerpo**



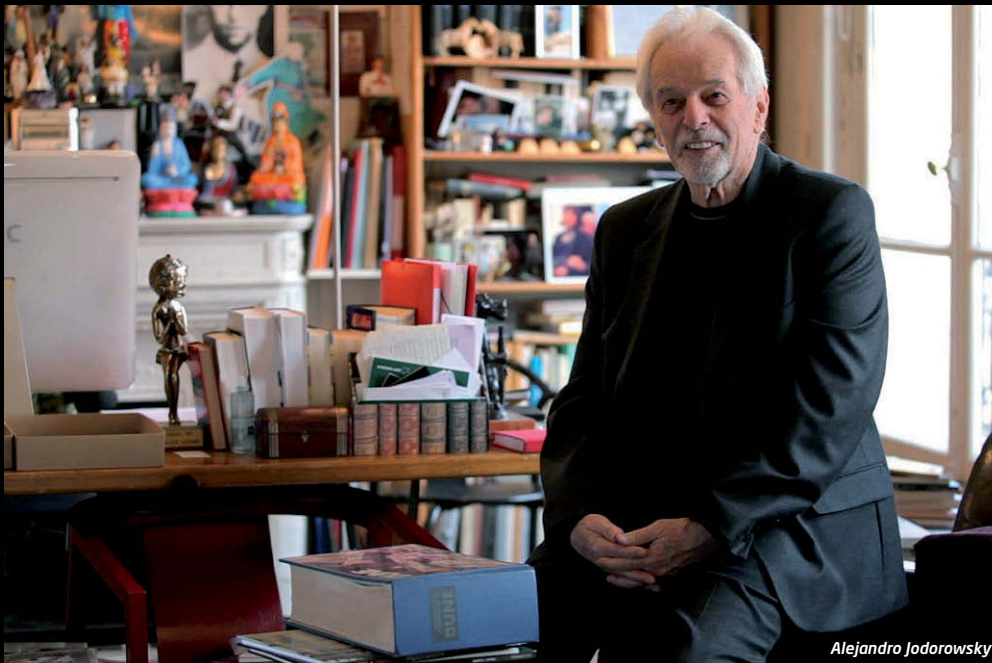
mito, Paul Atreides se ve obligado a adaptarse a otra realidad, una que no debe ser combatida sino entendida en toda su complejidad. Lo que puede hacernos daño no es obligatoriamente un peligro para nosotros. Frank Herbert se convirtió en un abanderado de la ecología al proponer la defensa y preservación de cualquier ecosistema por hostil que pueda parecer. La diversidad es sinónimo de riqueza: “*La vida aumenta la capacidad de un ambiente para sostener la vida*”, leemos en la novela. Un jalón decisivo en la iniciación de Paul Muad'Dib en la vida adulta será la doma de un gusano de arena, unas bestias descomunales que surcan las arenas del desierto como si fueran las aguas de un océano, decisivas en la formación de la melange.

En la recta final, la novela entra en cauces previsible; algunas acciones devienen farragosa, y el interés decae, aunque aún sorprenda algún apunte certero, algún pasaje vibrante. Al frente de los Fremen, Paul Muad'Dib lleva adelante una guerra de guerrillas contra el conde Rabban; la consecuencia inmediata es una merma en la producción de la melange. En este mundo, al igual que en el nuestro, la rentabilidad económica dicta la acción política. De ahí que el emperador en persona acuda a Arrakis para hacer valer su autoridad. Es la oportunidad que esperaba el descendiente de los Atreides: los Fremen toman al asalto la fortaleza Harkonnen y reducen al emperador y su séquito. El barón Harkonnen tiene la muerte que se merece –a manos de una niña de cuatro años, hermana de Paul–, mientras éste se bate en duelo y vence a Feyd-Rautha, heredero de la casa Harkonnen. Paul exige al emperador que le conceda en matrimonio la mano de su hija, la princesa Irulan, y luego lo confina en un planeta prisión. Los atributos del tirano (el despotismo, el resentimiento, la impiedad) han empezado a manifestarse. Cuando llegamos al final de la novela, en verdad, la cosa acaba solo de empezar.









Alejandro Jodorowsky

## LAS PELÍCULAS QUE NO PUDIERON SER

En 1973, el año en que murió John Ford, el productor francés Michel Seydoux se puso en contacto con el polímata y psicomágico (chileno para más señas) Alejandro Jodorowsky, deseoso de embarcarse en una película conjunta, la que fuera. Jodorowsky le habló de *Dune* y al productor le pareció bien sin darle mayor importancia al hecho de que el primero ni siquiera hubiera leído el libro; la propuesta respondía, dijo Jodorowsky, a una revelación. (Existe un precedente: Federico Fellini adaptó *Nunca apuestes la cabeza con el diablo* a partir de un resumen del relato de Edgar Allan Poe; no quiso leer el cuento para no dejarse influir). Después de devorar el libro en un solo día, así dijo, Jodorowsky siguió manteniendo una actitud polémica: “No quería respetar la novela, quería recrearla. Para mí, *Dune* no pertenecía a Herbert, de la misma manera que *Don Quijote* no pertenecía a Cervantes ni *Edipo a Esquilo*”. El cineasta pretendía convertirlo en una cosa completamente distinta: la historia sería algo así como un trampolín desde el cual saltar y zambullirse en una piscina llena de LSD. (El viaje a las estrellas tenía que ser equivalente al “viaje” provocado por el chute de una sustancia alucinógena cualquiera). Seydoux consiguió los derechos de adaptación sin ningún problema. En Hollywood se tenía la impresión de que *Dune* era infilmable. Y quizás estuvieran en lo cierto. El productor Arthur P. Jacobs había mostrado cierto interés en ella, pero prefirió apostar sobre seguro con la explotación *ad nauseam* de la serie *El planeta de los simios*.

El proyecto nació bajo el signo de la singularidad. Alejandro Jodorowsky consultó a auténticos guerrilleros latinoamericanos para saber cómo plantear las incursiones bélicas y a diversos alquimistas para ilustrar determinados pasajes de la historia. Para el papel principal había pensado en su hijo Brontis y, a tal fin, el pequeño empezó a ser adiestrado en diversas artes marciales y en la lucha con cuchillo. No obs-

## En Hollywood se tenía la impresión de que *Dune* era infilmable. Y quizás estuvieran en lo cierto

tante, la película no sería un proyecto familiar o doméstico como otros suyos. Llama la atención la cantidad y la calidad de los nombres barajados o reclutados para interpretar los distintos personajes y por la excelencia de los colaboradores con que se rodeó para darle forma al *film* (pues, salvo error, quería hacer un *film*). El casting era de órdago: David Carradine sería el duque Leto, Charlotte Rampling la Dama Jessica (la actriz rechazó la oferta), Mick Jagger encarnaría a Feyd-Rautha y Salvador Dalí al emperador Padishah Shaddam IV. Dalí aceptó el papel a condición de que en determinada escena se le viera sentado en un retrete con forma de delfín, diseño suyo, y de que le pagaran 100.000 dólares por cada hora en el plató. Jodorowsky se avino con la intención de reducir al mínimo el papel del emperador y no rodar con Dalí más de sesenta minutos. Más barato debía de salirle Orson Welles, pensado para encarnar al barón Harkonnen, o tal vez no: a Welles se le pagaría su trabajo en especie; esto es, podría comer cuanto le viniera en gana durante el rodaje. Amanda Lear, Alain Delon y Gloria Swanson habrían tenido pequeños papeles.

No sabemos cuánto habría dado de sí este plantel. No obstante, podemos hacernos una idea cabal del impacto potencial de la película. Para la banda sonora, Jodorowsky quería a Pink Floyd, Magma y Tangerine Dream. (Cada grupo se ocuparía de la atmósfera musical de un planeta distinto). El director habló con Douglas Trumbull para que se encargara de los efectos especiales, pero lo mandó a hacer puñetas, o eso sostiene él, hartado de sus “aires de gran jefe”, y apostó por una joven promesa, Dan O'Bannon. Para el diseño de las naves espaciales, los decorados, el vestuario o las diversas criaturas del re-



H. R. Giger



lato, sondeó a grandes maestros del cómic como Richard Corben, que no se subió al carro, y Jean Giraud *Moebius*, que se entregó en cuerpo y alma. (En el tiempo en que estuvo en el proyecto, Moebius realizó más de 3000 dibujos y bocetos). Jodorowsky reclutó además al ilustrador inglés Christopher Foss y al artista suizo H. R. Giger. En 1977, después de cinco años de trabajo, el proyecto se abandonó. Ningún gran estudio se comprometía a distribuir una producción semejante y, sin los anticipos por derechos de distribución, la empresa era inviable.

Por suerte, el tiempo invertido acabó siendo recompensado. Jodorowsky y Moebius convirtieron su trabajo en un cómic mítico, *El Incal* (1980-1988), del que se vendieron más de un millón de ejemplares, siendo traducido a más de veinte idiomas. En determinados foros se ha hablado de este proyecto como de la mayor Obra Maestra jamás realizada. Los apriorismos son siempre insensatos. ¿Cómo considerar magistral algo que no llegó a concretarse, que no existe como tal? Aún así, no cabe duda de que aquella *Dune* abortada tuvo una gran influencia en la ciencia ficción posterior. La semilla de la novela y del *film* no nato están por ejemplo en *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977) y *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979). En el caso del *film* de George Lucas, el ascendiente se sostiene en una sospecha razonable: el *storyboard* circuló por los despachos de los principales estudios hollywoodienses en aquel período. En el caso de *Alien*, el influjo es indiscutible: Ridley Scott contó con los principales colaboradores de Jodorowsky: Moebius, H. R. Giger y Dan O'Bannon. No nos sorprende que, tras hacerse con los derechos de adaptación en 1980, Dino De Laurentiis pensase en Scott para hacerse cargo de ella. No obstante, el director se desentendió de la empresa después de varias desavenencias con el productor. La alargada sombra de Jodorowsky también alcanza a la película que vería finalmente la luz cuatro años después.









*Dune* (1984) se concibió asimismo bajo el signo de la singularidad. El casting es tan atípico como el pergeñado por Jodorowsky –José Ferrer, Silvana Mangano, Max von Sydow– y copia alguna de sus ideas, si bien tuvo que conformarse con Sting, en vez de con Mick Jagger, para el papel de Feyd-Rautha. El diseño de producción es fastuoso; la arquitectura, el vestuario o la utilería es reconocible y a la vez anómala, y hacen pensar en un barroco desquiciado. (Tal como proponía Jodorowsky, algunos decorados son expresiones del alma torturada de sus inquilinos). Los efectos especiales incluían unos primerizos CGI (*Computer-generated imagery*), hoy completamente superados, que en su día nos dejaron a todos con la boquita abierta. David Lynch, el director elegido, tampoco había leído la novela y, al igual que Jodorowsky, estaba más interesado en las posibilidades estéticas de la novela que en el entramado dramático. Lynch convirtió la pantalla en un lienzo en el cual plasmar imágenes únicas, irrepetibles. Antonio José Navarro escribió que *Dune* es “uno de sus films más influidos por su formación pictórica, en cierto modo, tanto como *Eraserhead*. Su atrayente obsesión por crear imágenes, y a partir de ellas, transmitir su universo, impregna todo su metraje”. Así y todo, tampoco fue la obra que Lynch quiso hacer.

*Dune* es un espectáculo visual por momentos fascinante, empero un relato de ritmo renqueante, cuando no mortecino. Buena parte de la culpa debe achacarse al productor. Sorprendentemente, tras invertir 75 millones de dólares en y darle carta blanca a Lynch, De Laurentiis rechazó un montaje provisional, sin efectos especiales ni planos de transición, de tres horas y media. (Lynch había realizado sendos montajes previos de ocho y de cinco horas). El resultado fue el de temer. Después de una poda tan brutal, las acciones apenas están esbozadas –vemos el esqueleto de una historia, no la historia propiamente dicha– y, excepción hecha del de Paul Atreides (Kyle MacLachlan), los personajes carecen de un peso específico

## Dune es un espectáculo visual por momentos fascinante, empero un relato de ritmo renqueante

en la acción; son figuras puramente anecdóticas o simplemente decorativas. De Laurentiis, con enorme deportividad, reconoció su culpa en dicho desaguisado, y esto le honra.

No obstante, parte del despropósito también corresponde a David Lynch, quien, en calidad de guionista, decidió de manera temeraria adaptar íntegramente las setecientas páginas de la novela. Lynch mantuvo las diversas líneas argumentales recurriendo a algunas estratagemas sensatas –como la de reunir varias escenas en una sola–, y otras ciertamente desaconsejables –como resumir diversas acciones a través de diálogos, forzosamente prolijos y explicativos–. Lynch respetó asimismo un recurso tan literario como el del flujo de conciencia mediante la inclusión de uno tan poco cinematográfico como el de la voz en off. En consecuencia, el desarrollo es confuso, cuando no cótico. (Me temo que quien no haya leído la novela tendrá serias dificultades para seguir el hilo del relato). En el capítulo de la puesta en escena, también hay algunos costurones notables: las escenas dramáticas no tienen la intensidad requerida, mientras las de acción carecen de nervio. Con todo, Lynch consigue alguna *set pièce* memorable. Nunca olvidaré la escena en la cual el Barón Harkonnen (Kenneth McMillan), un ser obeso obligado a desplazarse gracias a unos suspensores, se acerca lentamente al jovencito que ha de servirle de “merienda” y, con la lujuria en los ojos y gestos torpes por la impaciencia, le abre la válvula cardíaca instalada en el pecho, como quien tira de la lengüeta de una Coca Cola, y el cuerpo del muchacho se vacía de sangre.

De Laurentiis planeaba producir una trilogía inspirada en la serie de Frank Herbert. Antes de estrenar la película ya había pedido a Lynch que desarrollara los argumentos para una segunda y



una tercera entrega. Sin embargo, *Dune* se estrelló en taquilla y el fiasco dio el cerrojo al proyecto. En 1988 se realizó un nuevo montaje para televisión que incluía cuarenta minutos extra. David Lynch se desvinculó de esta iniciativa y la dirección se acredita a Alan Smithee, heterónimo oficial de cuantos directores repudian la película que han dirigido. **SFIW**







# BON APPÉTIT

## PELÍCULAS PARA CHUPARSE LOS DEDOS

por Ignacio López Vacas

**D**esde la antigüedad buena parte de la humanidad ha quedado siempre fascinada con la práctica del canibalismo. Se define como *el acto de alimentarse con miembros de tu propia especie y que aunque puede producirse entre individuos de diferentes especies, se asocia más con la antropofagia o con seres humanos que consumen congéneres*. Muchos pueblos indígenas así como tribus o incluso otras culturas más avanzadas fantaseaban con adquirir las cualidades y aptitudes de la persona que ingería al practicar la antropofagia. El hecho de devorar a un ser de tu misma especie no tiene cabida en el razonamiento de la

cultura popular actual –no al menos de la civilizada– pero si es un buen desencadenante para desarrollar una historia fantástica con la curiosa práctica como eje central de la trama. Son varios los films que han quedado sellados en el inconsciente colectivo, tales como el polémico hiperclásico *Holocausto Caníbal* (1979) de Ruggero Deodato o la basada en hechos reales *Viven* (1993) de Frank Marshall que narraba los desgraciados acontecimientos que vivió un equipo de rugby uruguayo tras un accidente aéreo en Los Andes en 1972. Pero hoy no van por ahí los tiros, les invito a un repaso por aquellas cintas que tratan el canibalismo en sus argumentos de una manera mucho más gastronómica, aquellos en los que los personajes no contentos con consumir carne humana se toman las molestias incluso de cocinarla, aderezarla y servirla en una mesa para disfrute mayor, tanto propio como ajeno. Buen provecho.

### ENTRANTES

#### CUANDO EL DESTINO NOS ALCANCE *Soylent Green* (1973) Richard Fleischer

Comencemos con una de esas fábulas futuristas con Charlton Heston de por medio que tanto se llevaban en la época. Una adaptación de una novela apocalíptica de Harry Harrison. En el año 2022 se nos presenta una Nueva York bajo el umbral de la superpoblación, por lo que para combatir el hambre, el gobierno crea un alimento sintético llamado Soylent Green. Pero un anciano y un policía sospechan del contenido del comestible. Sí, habéis adivinado, el Soylent Green no es ni más ni

menos que gente, en un intento por parte del gobierno americano de canibalizar la ciudad, para que luego hablen mal de las teorías de la conspiración... La película se mueve a sus anchas entre la sci-fi más pura, intriga, drama y acción policíaca estando todo ello en sintonía. Una película de culto moralista y muy recomendable, en especial para amantes de la ciencia ficción ecologista.

#### LA MATANZA DE TEXAS *The Texas Chainsaw Massacre* (1974) Tobe Hooper

No podía faltar la obra maestra de Hooper que ya todos conocemos bien. Si bien la



Cuando el Destino nos Alcance (1973)



La Matanza de Texas (1974)





¿Y si nos comemos a Raúl? (1982)



El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante (1989)



Motel del Infierno (1980)

cinta no se centra en el canibalismo en sí, este sí es practicado por la familia de dementes que se presenta en la película. Dio lugar a varias secuelas, *remake*, orígenes... de las cuales ninguna se acerca un centímetro al *film* original, pero en el *reboot* de 2004 que capitaneó Marcus Nispel o en la precuela de 2006 que corrió a cargo de Jonathan Liebesman vemos con lujo de detalles las costumbres antropófagas de la simpática familia. No dejen de verlas.

#### MOTEL DEL INFIERNO

**Motel Hell (1980) Kevin Connor**

Entremos de lleno en el terreno de las delicias ochenteras. La primera de ellas es toda una leyenda del gore underground *redneck* de la época. Se trata de una comedia de terror que funciona como una *exploit* adulterada de *La Matanza de Texas* y que narra como la familia Smith regenta el Motel Hello y a su vez un negocio de sabrosa carne cuyo ingrediente estrella es altamente secreto. Sentido del humor amplio y atmósfera de terror *country* se unen para compensar el pobre y tópico guión y conseguir aún así un producto pasable, divertido y sobre todo, delicioso.

#### ¿Y SI NOS COMEMOS A RAÚL?

**Eating Raoul (1982) Paul Bartel**

Desconocida parcialmente comedia indie negra. El realizador de *La Carrera de la Muerte del Año 2000* (1975) probó suerte en el territorio de la sátira saliendo airoso de ella. Un matrimonio seduce a todo tipo de jueguistas nocturnos para acto seguido llevarlos a su apartamento donde dan buena cuenta de ellos, en lo que consideran un ajusticiamiento social. No sin una buena dosis de cutrez entre sus fotogramas, podemos ser testigos de una enigmática película que se mueve a sus anchas entre lo excéntrico y lo sugerente y a la que no le falta gancho, algo fundamental para que una cinta de este cali-

bre guste a su público potencial y resulte más o menos interesante a un público más mayoritario. Agradable visionado.

#### PRIMEROS PLATOS

#### FONDA SANGRIENTA

**Blood Diner (1987) Jackie Kong**

Cualquier *film* que ostente el honor de catalogarlo como clásico de la serie B ochentera debe contar con los respetos de toda la humanidad habida y por haber. *Fonda Sangrienta* es sin duda uno de los ejemplos más significativos de esta audaz afirmación. Iniciados en un milenario culto sangriento a la diosa Sheetar los promotores George y Michael convierten un antiguo tugurio vegetariano en un merendero caníbal en el que varias jovencitas de buen ver son sacrificadas con el único propósito de reencarnar a la Diosa... sólo tengo aplausos sinceros para este argumento. La diversión está servida y lista para degustar en esta gloriosa y sangrienta comedia



Parents (1989)

splastick. Casi todas las locuras que se os ocurran tienen aquí cabida, véase zombis, gore, luchadores nazis, una diosa sanguinaria, tetas, más gore, un cerebro parlanchín que suelta tacos a su antojo, más tetas, frases que necesitaras volver a escuchar para creértelas y no pensar que tu oído te ha jugado una mala pasada... y todo ello filmado al más puro estilo Troma y con un *bonus track* exclusivo que incluye homenajes constantes al maestro Herschell Gordon Lewis. ¿Qué, os apuntáis? Sé que sí...

#### EL COCINERO, EL LADRÓN, SU MUJER Y SU AMANTE

**The cook, the thief, his wife and her lover (1989) Peter Greenaway**

Cambiamos totalmente de tercio para toparnos con una nueva comedia negra, elemento más que socorrido para el subgénero de caníbales. En esta ocasión el británico Peter Greenaway firma una cinta visualmente muy atractiva pero que en conjunto no acaba de llenar y termina por saber más bien a poco. Albert es el tirano dueño de un restaurante en el que tiene a todo su plantel sometido a un estricto régimen de esclavitud enfermiza, siendo especialmente sádico con su propia esposa Giorgina. La película en sí es buena en todas sus ejecuciones pero con unos elementos tan potentes como la violencia, el sexo, el adulterio, la venganza... te quedas con la sensación de que podía haber dado para mucho más. En cualquier caso nunca estará de más pegarla un visionado. Triunfó en el festival de Sitges cosechando premios para su director, su partitura y para el actor Michael Gambon.

#### PARENTS

**(1989) Bob Balaban**

Discreta producción canadiense de finales de los 80. Lo que en principio era una genial y original idea termina por no funcionar, dado su torpe arranque y una terrible falta de ritmo durante buena parte del primer acto. Cuando pasado el ecuador, la película por fin se pone interesante ya es demasiado tarde, ya que no te ha dado la oportu-





*Delicatessen* (1991)



*Fonda Sangrienta* (1987)



*Hannibal* (2001)

tunidad de meterte en ella y engancharte. Cuenta como en los 50, una acomodada familia de clase media mantiene las apariencias mientras que Michael, su primogénito, sospecha de su estabilidad mental dados los sospechosos manjares que nutren a la familia. Una verdadera lástima, ya que tenía todos los ingredientes para ser un plato suculento. Fallida en conjunto.

#### **DELICATESSEN** (1991) Jean-Pierre Jeunet y Marc Caro

El francés Jean-Pierre Jeunet siempre dota sus films de una atmósfera y una estética única y reconocible a kilómetros. Aquí forma dueto con Marc Caro para filmar uno de sus mejores trabajos. *Delicatessen* se convirtió automáticamente en un clásico instantáneo del cine sinfónico en el que la fusión entre el humor negro (negrísimo) y el horror está latente. La fotografía ultracálida y el tenebrismo semi-imaginario casan a la perfección con el amplio crisol de personajes extraños y estafalarios que deambulan por la cinta y que acuden

todos ellos a comprar al mismo establecimiento, el que regenta el siempre cumplidor Dominique Pinon, ignorando todos ellos como el carnicero consigue el género. Cosechó premios César y en Sitges a mejor director, banda sonora y actor (Pinon). Una película que se te graba en la mente y muy difícil es volver a sacarla de ahí, como ocurre con la mayor parte de la filmografía de Jeunet.

#### **RAVENOUS** (1999) Antonia Bird

Son muchos los atractivos que la película de finales de siglo *Ravenous* nos puede ofrecer. Para empezar y citando solo alguno de ellos decir que se trata de un *film* de temática canibal que no explota el humor en su contenido, algo que es de agradecer viendo como la mayoría de películas reseñadas hasta ahora unían los dos géneros. Otro de los puntos a su favor es que se trata de una película de época, un western más concretamente. Y otro, que contiene un reparto de lo más variado y talentoso entre los que destacan Guy Pearce, Robert Carlyle, Jeffrey Jones o David Arquette. Cuenta como un grupo de colonos tuvieron que sobrevivir a costa del canibalismo tras quedar internados en una cueva luego de ser sorprendidos por una avalancha. Tras estos acontecimientos veremos cómo los personajes quedan adictos a la sabrosa carne humana... Estamos ante un producto interesantísimo, de factura técnica correcta y que aunque su principal punto fuerte es el comienzo, mantiene el pulso firme durante todo el metraje, ayudado con una dosis no poco generosa de gore. No dejen de degustarla.

### **SEGUNDOS PLATOS**

#### **HANNIBAL** (2001) Ridley Scott

Esperadísima secuela de *El Silencio de los Corderos*, en la que la sana afición del doctor Lecter es mostrada más explícitamente. Sin entrar a valorar si supera o no a la obra literaria de Thomas Harris, nos encontramos con un

Ridley que tira de oficio tras la cámara y se marca una continuación más transgresora y feroz amparándose en un genial Anthony Hopkins. La acción transcurre diez años después de los acontecimientos que se narraron en la primera parte, y cuenta como la desfigurada cuarta víctima de Hannibal planea venganza usando a Clarice Starling como cebo para atrapar al psicópata. Tras el cambio en el casting de Julianne Moore sustituyendo a Jodie Foster en el papel de Clarice y dada la tardanza de la producción muchos esperaban una catástrofe con este *film*. A decir verdad tanto Moore como la propia película salen bastante airosas de la tormenta dejándonos además una de las mejores frases de la historia del cine: "Me estoy planteando seriamente el comerme a su mujer".

#### **EL CANÍBAL DE ROTENBURGO** *Rohtenburg* (Grimm Love Story) (2006) Martin Weisz

Producción alemana basada en los sórdidos hechos reales que se dieron cuando el inter-

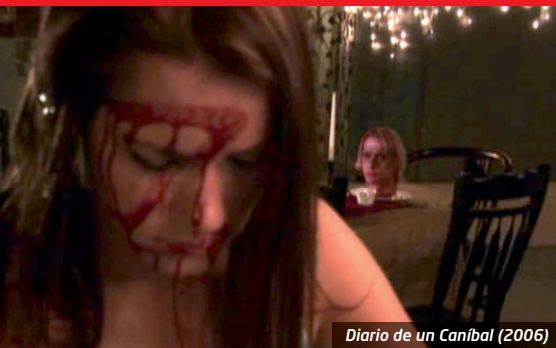


*Ravenous* (1999)



*El Caníbal de Rotemburgo* (2006)





Diario de un Caníbal (2006)



Bad Meat (2011)



Fresh Meat (2012)

nauta Olivier Hartwin concertó una cita vía online con un tipo para comérselo, una temeraria práctica que bien podría considerarse como canibalismo consentido. Es una constante en este tipo de productos la sensación de “lo que podría haber sido, pero no” y *El Caníbal de Rotemburgo* es otro claro ejemplo porque aunque a la cabeza del reparto tenemos al camaleónico y eficiente Thomas Kretschmann la película pierde todo su fuelle con una serie de mareos y desordenes cronológicos en la historia que no vienen al caso y le roban protagonismo a la historia central, en la cual si encontramos determinados momentos espeluznantes. Un material de primera realmente desaprovechado.

#### DIARIO DE UN CANÍBAL Diary of a Cannibal (2006) Ulli Lommell

Otro *film* que se basa en el hecho real que contábamos anteriormente. A su vez esta cinta salió a rebufa de *El Caníbal de Rotemburgo* y está dirigida por el churrero Ulli Lommell, especialista en productos de baja calaña directos a videoclub. Narrada en forma de recuerdos del protagonista, se antoja densa, aburrida y con el menor interés posible, hasta tal punto que cuesta visionarla hasta el final. Para nada recomendable.

#### BAD MEAT (2011) Lulu Jarmen

Volvemos al territorio comedia de terror con esta independiente película canadiense, un proyecto que se le llamó a Rob Schmitd autor de *Km. 666 Desvío al Infierno*. Relata como uno grupo de adolescentes es enviado a un campamento de verano en el que se las verán con una nutrida banda de sadomasoquistas caníbales. Gore chusco pero divertido en una película que pasa sin pena ni gloria por tus retinas y la cual tiene una serie de especulaciones más interesantes casi que el propio *film*. Al parecer Rob Schmitd filmó

aproximadamente la mitad de la cinta para finalmente abandonar el proyecto por razones que se desconocen. El nombre de Lulu Jarmen sería simplemente una especie de pseudónimo, al más puro estilo Alan Smithee, que abarcaría la labor de dirección tanto de Schmitd como de el o los responsables que finalizaron la producción.

#### FRESH MEAT (2012) Danny Mulheron

Comedia de terror neozelandesa con caníbales de por medio. No se froten las manos no... tras el visionado todo queda en un mero espejismo. La cinta comienza como si acabara de injerir Red Bull en cantidades masivas, súper energizante, con una presentación tarantinesca de personajes estereotipados pero interesantes que en un *film* de estas características anima bastante sobre todo si dicha presentación va acompañada de un par de secuencias bizarras de introducción. Todo pa-

rece ir sobre ruedas aunque cogido con pinzas eso sí. Es una pena cuando a partir del hemisferio *Fresh Meat* se vuelve pesada y repetitiva, vamos lo que es una *sitcom* cuando ya le has pillado el rollo y llevas varios capítulos en versión bucle, aunque puede que para muchos el metraje no acabe en caos gracias en parte a los personajes encarnados por la bestial Kate Elliott y Temuera Morrison como padre de familia canibal de la función. Destacar la presencia de este último por haber dado vida ni más ni menos que a Jango Fett en la todopoderosa saga *Star Wars*. Poco más que añadir a la declaración, un *film* funcional que entretiene durante una tarde de naturaleza estival, pero algo flojo en su conjunto.

#### ELFIE HOPKINS (2012) Ryan Andrews

Especie de parodia británica para toda la familia que resulta fallida a niveles escandalosos. Su comienzo es prometedor y original, aunque ya intuimos desde bien temprano que nos aproximamos a una cinta ñoña de personalidad en la que dos *teenagers* tardíos se las ven con los Gammons, una acaudalada familia de caníbales. Otros aspectos como su partitura o su puesta en escena y apartado visual cumplen bastante mejor, pero no dejan de desentonar con la alarmante falta de ritmo de la película y sobre todo con la nula capacidad que el argumento tiene para sujetar al espectador a la pantalla. Pasando.



Elfie Hopkins (2012)

#### POSTRES

#### SOMOS LO QUE SOMOS We are what We are (2013) Jim Mickle

Muy habitual es ver entre el público más generalizado las reacciones negativas que se dan cuando se anuncia un remake, bien sea de una cinta actual o de una con algo más de historia. Y más concretamente cuando se trata de una cinta de terror... y si es una producción nortea-





**Somos lo que Somos (2013)**



**Omnívoros (2013)**



**American Burger (2014)**

americana ya ni hablemos... Pues bien, el director Jim Mickle se une junto con Alexandre Aja a ese extraño club de realizadores que cuando realizan un *remake* superan a su original homónima, como ya había hecho el francés con la acertada **Las Colinas Tienen Ojos** (2006). Si bien es cierto que **Somos lo que Somos** no es un *remake* al uso, si que recicla la idea original y la reconceptualiza a su modo.

El *film* original, una cinta mexicana dirigida por Jorge Michel Grau y que va muy de más a menos, fue un producto cumplidor sin más, que llamaba la atención dado su exótico origen. El elegido para la adaptación yankee fue Jim Mickle, que contaba en su haber con la meritoria **Mulberry Street** (2006) y la genial **Stake Land** (2010). La película, narrada en forma de cuento contemporáneo con ritmo bien marcado, acierta en casi todos sus sentidos, y buena culpa de ello la tienen las interpretaciones, perfectas todas ellas y que te meten con gran facilidad entre la sugerente trama que se nos plantea.

Los Parker tienen que reponerse a la muerte repentina de la madre de familia. El padre no dejará de llevar carne a la mesa siguiendo un anti-guo ritual, aunque pronto comenzaran a ser punto de mira de sospechas en el pueblo donde habitan. Destacan las dos hermanas protagonistas encarnadas por Ambyr Childers y Julia Garner y por supuesto el eterno Michael Parks. Su apartado visual, frío y sombrío, es también notable y unido a la banda sonora consiguen crear cantidades varias de tensión en el correcto desarrollo del argumento. Y todo ello sin desahacerse de ese tempo y ese halo nostálgicos tan característicos que siempre acompañan a las producciones dirigidas por Mickle. Una nueva y más acertada visión de una historia que resulta fascinante a todos los niveles.

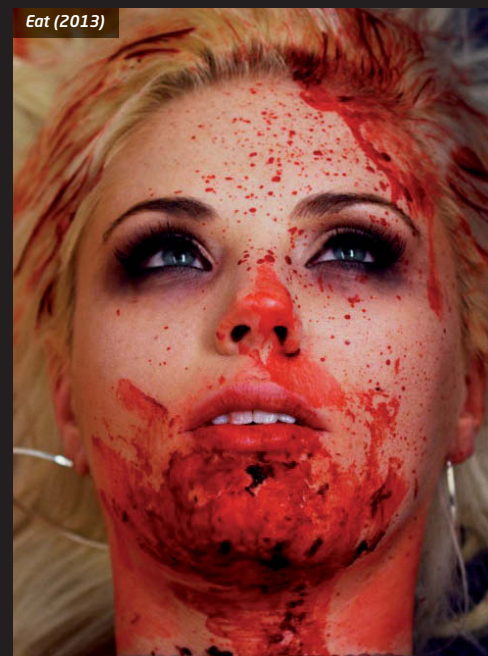
### **OMNÍVOROS** (2013) Oscar Rojo

Aportación hispana al subgénero. Tras una genial trama se esconde un *film* castigado por

su falta de medios, pero que aun así echó todo lo que tenía en el asador. Un crítico gastronómico de renombre descubre durante una investigación que en un restaurante clandestino se llevan a cabo sesiones furtivas de canibalismo a cambio de grandes sumas de dinero. Un ejemplo más de comienzo potente y que poco a poco se va desinflando y que aunque consigue que nunca llegues a desconectar del todo, te deja con relativas ganas de más carnaza. Aun así, el *film* de Óscar Rojo pasó desapercibido por la taquilla española y por la crítica, cosa que no merecía dada su apuesta valiente, genuina y fiel a su estilo de atmósfera lúgubre, algo que suele escasear bastante. Entre el reparto destacan Mario de la Rosa y la bella Marta Flich.

### **EAT** (2013) Jimmy Weber

Nueva comedia negra en el camino, esta de naturaleza mucho más lírica. Trata un tema



**Eat (2013)**

casi más espinoso que el canibalismo, el auto-canibalismo. La protagonista de la función, la inspiradísima Maggie Maddock borda un papel que no era nada fácil convirtiéndose en la principal atracción de la película y la que hace que merezca la pena. Cuenta como una actriz treintañera fracasada que intenta triunfar en el crudo mundo hollywoodiense inicia la insana costumbre de comerse a sí misma dada su frustración con el mundo que la rodea. Una de esas tragicomedias que te tomas en serio, que a ratos duele y que convence dejándote una buena sensación. Funciona además, como ya muchos supondríais, a modo de denuncia o crítica del cruel y despiadado funcionamiento en la meca del cine. Muy recomendable.

### **AMERICAN BURGER** (2014) John Bromander y Bonita Drake

Descerebrada comedia gore nórdica al más puro estilo yankee llena de diversión y entretenimiento funcional. Bebe directamente de aquellos slashers ochenteros que conseguían el disfrute del público buscando sus instintos más primarios. Un bus repleto de estudiantes americanos (con todo lo que ello conlleva) se encuentra de ruta cultural por Suecia. Entonces se topan con un *fast-food* (uno de sus templos más venerados) en el que aseguran venden carne 100% americana... y no mienten... Lo dicho, cachondeo por un tubo en una película que si bien no pasará a la historia se ve con gusto y te hace pasar un rato bastante ameno. Porque cheerleaders y mangueras de sangre siempre será una combinación ganadora.

Llegados a este punto tengo serias dudas entre si quieren seguir devorando cine de género u otro tipo de alimentos, yo por lo menos lo tengo clarísimo... supongo que habrá tiempo para todo... En cualquier caso, bon appétit. **SPW**







# ENTREVISTA CON JASON CRAWLEY THE BLOKE

## DESENTERRANDO EL ESTILO DE LOS 60 Y 70 CON TOMB OF TERROR

por José Miguel Rodríguez | fotos David James Bromley y Mary Brickhouse Crawley

**B**loke es el alias que utiliza el editor y guionista Jason Crowley, tanto en su vida personal (es su mote) como para dar vida al presentador de las historias de su trabajo *Tomb of Terror* (ganador de los Ghastly Awards). Acabado de publicar en España de la mano de la editorial Tyrannosaurus Books, reúne en un primer volumen los 5 primeros números de la revista americana. Un espectacular ejercicio de cómic al más puro estilo de las revistas de la Warren como Creepy o EERIE que hará saltar de alegría a los nostálgicos de tiempos pretéritos. Este primer volumen incluye 25 historietas espeluznantes que transportan al lector desde los lugares más recónditos del espacio a la cotidianidad del hogar, caracterizadas por grandes dosis de humor negro, monstruos interiores, alienígenas, insectos gigantes (o no tanto), brujería, muertos vivientes y chicas llenas de curvas. Entre sus historias destaca la brillante adaptación al cómic del relato original de Richard Matheson, *Grillos*, por Scott Tipton y Mike Hoffman. Pero dejemos que el propio Jason “Bloke” Crawley nos hable un poco más de él y de su proyecto.

**¿Cuál es el origen de tu alias “Bloke”?**

Aunque actualmente vivo en los Estados Unidos, nací y crecí en Inglaterra. Me trasladé a los Estados Unidos en 2003 después de conocer a la que sería mi mujer en un chat allá por el año

2000. Una vez en Estados Unidos, mucha gente me preguntaba por el significado de algunas palabras y frases en inglés británico que habían escuchado en series de televisión o películas. Una de estas palabras fue “Bloke”, que es simplemente una palabra común que usa en Inglaterra cuando hablas de un hombre. A partir de ese momento, en el trabajo, empezaron a llamarme Bloke en lugar de Jason, de manera que cuando empecé a publicar cómics, elegí ese alias para el presentador de las historias.

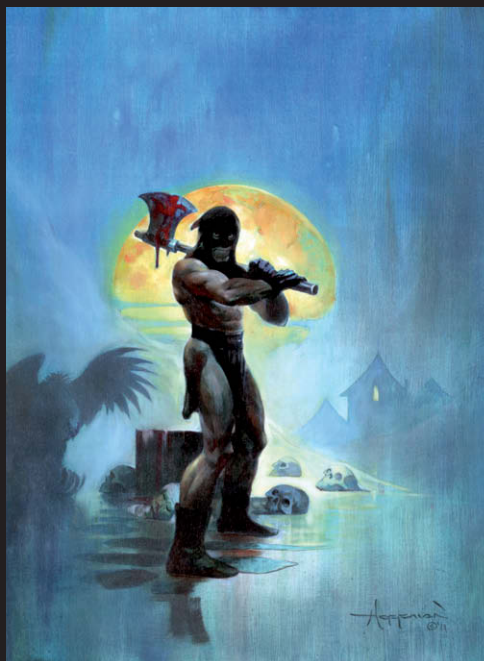
**¿Cuándo y cuál fue la razón por la que empezaste a escribir y publicar cómics?**

Hasta que me mudé a los Estados Unidos, nunca había escrito o publicado un cómic. Yo había crecido con amor por los cómics y el género de terror, pero no fue hasta encontrarme con un amigo en Myspace (cuando este era el sitio principal de los medios de comunicación social), que comencé a hacer cómics. En ese momento estaba buscando a alguien para hacer el entintado de un cómic

**Hasta que me mudé a los Estados Unidos, nunca había escrito o publicado un cómic**







que publicaba. No había hecho esto antes, pero a través de ensayo y error aprendí a entintar cómics. Después de eso, quise intentarlo en la escritura, algo que no había hecho desde que estaba en la escuela. En el año 2009 publiqué mi primera antología en cómic realizada por mí y otros artistas.

### ¿Cuál es el título de tu primera antología de 2009? ¿Cuál fue tu propósito con esta antología?

En 2009 creé una antología de cómic (no una revista, en cuanto a tamaño, como *Tomb of Terror*), titulado *Bloke's Tomb of Terror*. Fue mi primer intento realizando cómic y escribiendo historias. Llegué a publicar siete números y dos especiales anuales para Halloween en 2010 y 2011; ambos fueron seleccionados como Mejor antología en 2010 y 2011 en los Comicmonster Awards.

### ¿Cómo surgió la idea de *Tomb of Terror*?

Después de iniciar mi propia antología de cómic en el 2009, empecé a colaborar con un editor italiano que había trabajado con muchos artistas americanos. Me enviaba un montón de historias que habían sido publicadas en Italia para usarlas en mis antologías de cómic. Una de esas historias fue dibujada por Mike Hoffman, así que le escribí un correo para pedirle permiso y poder utilizar sus dibujos en mi publicación para Estados Unidos. Me dio el visto bueno y me deseó buena suerte. Después de eso, me mantuve en contacto con Mike y él se ofreció a ilustrar una de mis historias para un futuro libro que tenía en marcha. Al poco tiempo de esto, Mike estaba planeando un viaje al sur y sugirió que podríamos conocernos. Llegó a mi casa una noche y nos quedamos despiertos hablando de cómics y otras cosas durante la mayor parte de la noche. A la mañana siguiente durante el desayuno, me sugirió que podíamos hacer algo juntos que me ayudara a tener mayor reconocimiento, al estar asociado a él y a su obra. Ese fue el día que nació *Tomb of Terror*.

### ¿Cómo seleccionas a los artistas?

Como *Tomb of Terror* es principalmente retro en su presentación, la mayoría de los artistas que utilizo son capaces de hacer ese tipo de estilo, ya sea trabajando en blanco y negro o con tintas lavadas. Los estilos pueden variar un poco, pero siempre que ayuden a contar bien la historia también tengo en consideración otros estilos de dibujo. Generalmente, escritores que de hecho ya están publicados contactan conmigo, sobretodo a través de Facebook, que ha sido la principal vía comunicación para mí con todos los que ha trabajado en la revista.

### ¿Por qué elegiste para *Tomb of Terror* un aspecto similar a las revistas de los 60-70 tipo *Creepy* o *Eerie*?

Cuando Mike y yo estuvimos hablando de trabajar juntos, el tema central de la conversación

fue el por qué no había ninguna antología publicada tipo magazine y todo era tamaño cómic. Además, Mike le imprime a su obra un increíble estilo retro, y esto nos hizo decirnos por publicarlo en tamaño revista, para ayudarlo a destacar, y mantener ese aspecto retro en el estilo general de *Tomb of Terror*. Mike pintaría las cubiertas, que son siempre vistosas, y haría algunas de las ilustraciones interiores, ilustrando mis historias y las suyas. Yo también quise traer a otros artistas así como a otros escritores ocasionalmente.

### El personaje de el narrador en *Tomb of Terror* es un avatar de ti mismo, Bloke, el enterrador. ¿Por qué? ¿Cómo nació este personaje? ¿Por qué elegir esta estética victoriana para el narrador viviendo en un país como EEUU?

En mi anterior antología de cómic, el personaje anfitrión era una versión zombie de







mí mismo. Con *Tomb of Terror* quisimos hacer algo que funcionara mejor con los lectores y también un personaje que fuera más fácil de personificar en convenciones cuando estuviéramos promocionando el cómic. Aquí en los Estados Unidos, los programas de TV y las películas británicas son muy populares, les encanta el acento, así que decidí aprovecharlo y crear un personaje británico. La idea del enterrador surgió porque fundamentalmente era sencillo asociarlo al terror y resulta fácil caracterizarse como uno de ellos, atrayendo el interés con el traje y el sombrero de copa. El elemento victoriano proviene del hecho que es un período interesante en la historia y el *look* es fácilmente reconocible, especialmente aquí con el interés que hay por todo lo de Inglaterra y su historia.



#### ¿Por qué decidiste autopublicarte?

Simplemente no había otra manera de sacar adelante la revista. *Tomb of Terror* es una serie independiente, que financio de mi propio bolsillo y de las ventas de los cómics. No tiene una amplia distribución aunque ahora alcanza una audiencia mayor gracias al servicio de *print on demand* de Amazon. Es la única manera de publicar cómics a menos que tengas financiación o estés respaldado por un gran sello editorial.

#### ¿Cuándo empezaste a trabajar con Mike Hoffman? ¿Cómo trabajas con él?

Empecé a trabajar con Mike en 2011, después de conocernos en mi casa. El primer número de *Tomb of Terror* fue lanzado aquí en Estados Unidos en julio de 2011. Aparte del tiempo que pasó en mi casa, nuestro contacto es fundamentalmente por teléfono o por mail, así es como trabajamos.



### Tomb of Terror es una serie independiente, que financio de mi propio bolsillo y de las ventas de los cómics

#### ¿Fue una sorpresa que una editorial española quisiera publicar tu trabajo?

Sí, fue una sorpresa. Una maravillosa sorpresa de hecho. Hemos trabajado duro para que *Tomb of Terror* llegara dónde está ahora, y sigue creciendo cada vez más. Estoy encantado de que los lectores de España puedan disfrutar de lo que estamos haciendo.

#### ¿Cómo ha sido trabajar con Tyrannosaurus Books?

Trabajar con Tyrannosaurus ha sido estupendo. Marc Gras ha sido muy claro con nosotros desde el principio y ha estado informándonos en todo momento a lo largo de todo el proceso de publicación del cómic en España.

#### ¿Estás contento con el resultado final?

Sí, estoy más que contento con el resultado. El libro luce de maravilla. Además no se puede pedir nada más que el trato honesto que hemos recibido desde el comienzo por parte de la editorial, especialmente cuando se trata de una editorial de fuera.

#### ¿Durante cuánto tiempo planeas publicar la revista?

Como he mencionado, *Tomb of Terror* no tiene financiación, ha sobrevivido estos cuatro años gracias al apoyo que recibe de los lectores que lo compran, así que mientras la revista se venda y haya demanda, voy a seguir produciendo la mejor lectura posible que pueda para sus fans.

#### ¿Tienes otros proyectos en marcha?

Por el momento no tengo otros proyectos en marcha o en perspectiva. Mi prioridad principal es la continuidad de *Tomb of Terror* y por lo tanto toda mi energía está centrada en ello. *SFW*







foto Josep M. Contel





MAESTROS DEL FANTÁSTICO

# LAMBERTO BAVA

## GLORIFICANDO TODAVÍA MÁS UNA ESTIRPE DE LO MÁS CINEMATOGRÁFICA

por Alberto Comesaña

**Q**ue tu padre sea un actor o director famoso es siempre un arma de doble filo. Por una parte tienes muchas puertas abiertas, las de los estudios que creen fielmente en el dicho “de tal palo, tal astilla”, y que además creen que el apellido en el póster o la carátula basta para vender. Pero por otra está la poca misericordia que la crítica va a tener con tu trabajo, y las más altas expectativas respecto a otro realizador o intérprete. Ahí tenemos los ejemplos de leyendas como James Cann, Clint Eastwood o Francis Ford Coppola, cuyos vástagos no llegaron a las estelares dimensiones de sus padres y en muchos casos sólo hasta el terreno del “directo a DVD”.

Nuestro maestro del fantástico de marzo tuvo que ser consciente de esto, cuando escogió ganarse la vida rodando películas que siempre iban a ser comparadas con las de su padre. Su progenitor no era otro que la leyenda transalpina Mario Bava, en los anales de la historia como el creador de algunos géneros y el perfeccionador de muchos otros, y a quien lógicamente ya se ha rendido homenaje en esta sección, en un número anterior de Scifiworld, concretamente el de diciembre de 2014. Lamberto no parece haber sufrido mucho las consecuencias de esto, pues no sólo su abuelo Ernesto había dirigido películas todavía en los albores del siglo veinte, sino que su hijo Roy comenzó a ayudar en la dirección ya en 1985, en una época dorada para su padre Lamberto. Una familia que lleva el cine en la sangre, y

que paradójicamente es con la sobreabundancia de la sangre con lo que ha hecho historia.

### ARRIMANDO EL HOMBRO

Lamberto Bava (Roma, 1944) supo pronto que quería seguir los pasos de su aclamado padre Mario, y ya a la temprana edad de dieciséis años echó una mano con la producción de una película paterna, que no era otra que la obra definitiva del terror gótico *La máscara del demonio*. Era 1960, y aunque todavía faltaban cinco años para su primera aparición oficial en los créditos, Lamberto se convirtió en un habitual de los estudios, en los que aprendió los intrínsecos de la realización de primera mano. Es así pues en 1965, con la película *Terror en el espacio*, cuando se estrena como ayudante del director, puesto que nunca dejó de lado, con participaciones tan gloriosas como la tabú *Holocausto caníbal* de Ruggero Dedodato o *Tenebre* de Dario Argento, a principios de los años ochenta. Antes vinieron trabajos para otros directores a lo largo de los años setenta, en los que demostró un tesón y buen hacer que le permitieron abrirse camino en la dirección, hasta ser el principal responsable.

A estos pequeños hitos en el camino ayudó sin duda su versatilidad como guionista, que le llevó incluso a desestimar las aportaciones de su padre. Lamberto, preocupado por el estilo involutivo de Mario, reescribió el guión de *Shock* (1977), la obra póstuma de este último, para acercarlo al estilo de terror que más segui-





Macabro (1980)



Macabro (1980)



Macabro (1980)

miento tenía en el momento. Cabe destacar una anécdota curiosa de esta cinta, y es que Mario acabó delegando en su hijo la dirección de casi toda la película, al fingir enfermedad, un truco con el que quiso engañar a unos estudios aún por convencer del talento de Lamberto.

Comentábamos más arriba que Ruggero Deodato contó con su ayuda en la polémicamente célebre *Holocausto Canibal*, pero lo cierto es que habían estrenado su tándem directorial en *Mundo canibal*, *mundo salvaje*, primera piedra de toque importante en la gráfica y sádica visión de la jungla que Italia puso de moda en el cine más extremo. También obras diametralmente opuestas, como el drama *El adiós de un campeón*. Tampoco otro peso pesado del país mediterráneo quiso dejarlo pasar; Dario Argento, el maestro del *giallo*, repartió el peso de la dirección en las alforjas de Lamberto, quien le ayudó en las reverenciadas *Inferno* y *Tenebre*, cintas que unánimemente se meten en el top cinco del director que consiguió que la palabra *giallo* evocase automáticamente a los thrillers hechos en Italia.

## YA SIN RUEDINES

Tras dirigir un episodio de una serie de terror en 1979, auspiciada por su padre y oportuno benefactor Mario, sería 1980 el año que vería la primera aportación al celuloide de Lamberto en la que no tendría ni que compartir las alabanzas, ni repartir las culpas. Quizá esto último fuese la mayor desventaja de lanzarse al ruedo en solitario, porque la recepción de su estreno *Macabro* fue tan atroz que le hizo volver al terreno del ayudante del director. En 1980, mientras Lamberto colaboraba con Dario Argento en su *giallo* *Inferno*, el productor Pupi Avati invitó a Bava a ayudar a escribir un guión para una película de terror de bajo presupuesto, sobre la base de un artículo en una revista. La película finalmente obtuvo el visto bueno como *Macabro* (1980) con Bava haciendo así pues su debut directorial. Su padre se quedó fuera de la producción para que su hijo se llevase el mérito por su cuenta, contentándose sólo con

## La recepción de “Macabro” fue tan atroz que le hizo volver al terreno del ayudante del director

ver la película después de que se terminase. Mario Bava estaba aparentemente muy orgulloso de la película de su hijo, diciendo que ya podía morir en paz en aquel momento. Comercialmente, como ya se mencionó antes, la película funcionó pésimamente. Su ritmo lento y su guión conservador, sin los elementos que quería una audiencia ávida de *exploitation* y thriller sanguinolento (los *gialli*) libre, decepcionaron sobremanera. Como resultado, desaparecen los papeles de director para Bava, que continúa trabajando como ayudante de dirección de Argento nuevo en *Tenebre* (1982), así como inicia la búsqueda de un poco de trabajo en el sector de la publicidad.

Tres años tuvieron que transcurrir para que los estudios volviesen a confiar en Bava, quien ya no contaba con apadrinamiento posible de su padre Mario, muerto en 1980. La película de

la oportunidad fue *Cuchillos en la oscuridad*, una traducción fiel al título de estreno en inglés, pero que nada tenía que ver con el italiano, que la nombraba “la casa de la escalera en la oscuridad”. Esta vez Lamberto sí que pudo seguir llevando las riendas de la dirección, al haber demostrado que era un cineasta que podía rodar rápido, barato y decentemente. Completada en tres semanas y con instrumental prestado, la cinta le permitió ser incluido en la poderosa lista de directores transalpinos que podían dar a luz copias descaradas del cine de acción estadounidense, en donde estaban Sergio Martino o Enzo G. Castellari, entre otros.

## EXPLOITATION EXPRESS

El creciente reconocimiento de la facción italiana como maestros de la *exploitation* ochentera le vino de perlas al señor Bava, que empezó a conseguir proyectos en los que suplía con entusiasmo y profesionalidad las carencias de unos títulos para recaudar un dinero fácil y rápido. Se buscaba contentar a un público eminentemente masculino que gozaba con los títulos de Hollywood y, o se quedaba con ganas de más, o anhelaba una mayor violencia, sexo o ambas cosas. Así nació toda la *exploitation*, y la cuadrilla italiana se desenvolvió tan bien, que el término *Italian exploitation* pasó a acuñarse rápidamente. La contribución de nuestro cineasta invitado fue algo frugal, sobre todo si se compara con sus homólogos, pero dejó para la posteridad dos títulos jugosos para el amante de la serie B más honesta, ambos de 1984, y ambos con el peculiar seudónimo John Old Jr (junior suponemos por lo de su padre Mario).

*El devorador del océano* fue la enésima versión del tema de escualos asesinos, un subgénero que desde *Tiburón* de Spielberg continúa seduciendo a un sector tan importante como fiel de la serie B. Su compatriota Enzo G. Castellari era la referencia, y quien no en vano había vendido a medio mundo *L'ultimo squalo* como *Tiburón 3* (España se la tragó bien tragada en unos tiempos donde Internet no era ni un proyecto, pensando que si ocurre en una playa americana, y los acto-







Blastfighter, la furia de la venganza (1984)



Cuchillos en la oscuridad (1983)



Cuchillos en la oscuridad (1983)

res parecen americanos, ha de ser por fuerza la tercera parte oficial de la saga *Tiburón*). El intento de Lamberto no añadió nada nuevo, quitando tal vez el detalle de no contentarse con un tiburón de pura raza. En *El devorador del océano* tenemos a un híbrido de tiburón y pulpo, que tal vez haya originado la paródica *Sharktopus* de la factoría The Asylum, y que no es capaz de verse tomada en serio con unas actuaciones muy limitadas, un montaje alarmantemente inconexo y un final que parece una broma. Las películas de tiburones siempre tiene madera de “tan mala que es buena”, como en *Shark Attack 3*, y aquí hay bastante de eso. No en vano la serie *MST3K* (*Mystery Science Theater 3000*), en la que un hombre es torturado con el pase de las peores películas jamás hechas, escogió la cinta de Bava para su selecto grupo de títulos parodiados. El guión de esta maravilla corrió a cargo de Luigi Cozzi, otro italiano que escribió su nombre con hilo de oro en la serie B más estratósfera dirigiendo diamantes como *Starcrash* o varias películas péplum como *Las aventuras de Hércules* o *El desafío de Hércules*, con el exculturista y estrella de la serie The Hulk, Lou Fe-

## “Blastfighter” es un clásico entrañable que mezcla lo mejor del cine de venganza y la justicia ciudadana con la ciencia ficción más pedestre

rrigno. Aquí usó un sobrenombre de sonoridad mucho más anglosajona, Lewis Coates, que repitió en varios de sus productos ochenteros, para entregar una película que salió al mercado de medio mundo con el nombre de *Devil Fish*. Cabe decir que sufrió severa censura, y la versión *uncut* dura nada menos que cinco minutos más, dando una idea de la cantidad de escenas y planos que se dejaron fuera por su grafismo.

El otro título de 1984 antes mencionado es *Blastfighter, la furia de la venganza*, un clásico entrañable que mezcla lo mejor del cine de venganza y la justicia ciudadana con la ciencia ficción más pedestre, en un personaje que rebosa la testosterona y encanto varonil deificados en los ochenta desde ya su nombre, Jake “Tiger” Sharp. Quien le da vida no es otro que Michael Sopkiw, que venía de rodar el año anterior *2019, tras la caída de Nueva York*, una de las copias de andar por casa de Mad Max más inspiradas. Lo de este actor merece mención aparte, y es que si hay algo que caracteriza al *Italian exploitation* es el incluir a actores principales que pronto dejan el cine y desaparecen del mapa. Pasaba con el gran Mark Gregory, habitual del cine de Enzo G. Castellari, y vuelve a pasar con el estadounidense Sopkiw. Tras este apellido de ascendencia centroeuropea tenemos a nada menos que un navegante metido a actor, poco después de ser arrestado por tráfico de marihuana por vía marítima. No sabemos si en las mismas condiciones, pero recuerda al trato que hace Serpiente Plissken en *1997, Rescate en Nueva York*, para rebajar su condena, a cambio de rescatar al presidente. De ser así, el bueno de Michael habría intentado que tuviesen más condescendencia con él a cambio de cuatro únicas películas, dos de ellas bajo las órdenes del señor Bava. Ya hablamos de *El devorador del océano*, en el que da

vida a un electricista y técnico de mantenimiento convertido en cazador de escualos junto con un sheriff, un biólogo marino, otro científico y un adiestrador de delfines. En *Blastfighter, la furia de la venganza*, nombre sacado del rifle supersónico con el que aquí acaba con un enjambre de paletos americanos que se interponen en su camino, Sopkiw es un antiguo policía con el bigote estándar en el estereotipo de fuerzas del orden ochenteras, que busca justicia por la violación y asesinato de su hija. Su mejor aliado no será humano, sino máquina, un fusil de asalto que es capaz de disparar balas, cartuchos, granadas, bolas de acero, bombas de humo y cualquier otro proyectil inimaginable en unos bosques estadounidenses que muchos vieron muy parecidos a los de la primera película de Rambo: *Acorralado*. Aparte de la violencia y acción sin tapujos tan típica de la década, se aprecian otras virtudes como contar con actores de la talla del sempiterno gigante barbudo italiano George Eastman (de nombre real Luigi Montefiori) o Michele Soavi, caras tan familiares como bienvenidas en otros clásicos exploitation como *Los nuevos bárbaros* o *Los invasores del abismo*.



Blastfighter, la furia de la venganza (1984)



Cuchillos en la oscuridad (1983)





El devorador del océano (1984)



El devorador del océano (1984)



El devorador del océano (1984)



El devorador del océano (1984)



Demonios (1985)

## CADENA DE FAVORES

Aunque se comenta que Lamberto no gustaba excesivamente de cine de terror, sí era un buen observador y sabía que los seguidores del género veían con buenos ojos un estilizado producto de terror salido de Italia. En efecto, igual que cualquier comprador piensa que un electrodoméstico es mejor por ser alemán, o un comensal que la comida mejor por tener a un cocinero francés, el *giallo* se había convertido en una llave maestra *made in Italy* que abría muchas puertas, gracias sobre todo al esfuerzo de Bava Sr, Mario, y cómo no, Dario Argento. El nombre *giallo* significa “amarillo” en italiano, y toma su nombre de las breves novelas policíacas baratas que fueron editadas en la década de 1930 en Italia, de tapas amarillas, un homólogo de las novelas *pulp* americanas. No obstante, esto es así sólo para un italiano, que usará el término para cualquier historia truculenta, impresa o en el celuloide. Esto es, cualquier película de Hitchcock o novela de misterio será un *giallo* para un italiano. Para el resto de países, *giallo* es exclusivamente un subgénero de cine, con unas características recurrentes. Para empezar está un componente visual y experimental que muchas veces pasa de ser el medio para ser el fin, y poco menos que una excusa para descuidar la trama o la plausibilidad de la historia. La trama deja de centrarse en el “quién lo hizo” para fijarse más en el “cómo” o en un aumento de la tensión antes de cada crimen. A su vez, ejemplos de nula plausibilidad están en muchos títulos en los que el asesino parece gozar de una fuerza inverosímil; véase una anciana o un niño capaz de acabar con suma facilidad con hombres hechos y derechos. Tales secuencias van acompañadas de una banda sonora inquietante y en muchos casos estridente, en consonancia con la turbiedad que

**El *giallo* se había convertido en una llave maestra *made in Italy* que abría muchas puertas**

describe la cámara. Tampoco falta nunca una violencia desmesurada, rayadando en el morbo y el ensañamiento, que rara vez ocurre fuera de cámara, hasta el punto de ser tan malsana como en muchas películas *gore*.

Hablábamos de Dario Argento, el director que se considera que instauró definitivamente el subgénero con su trilogía zoológica, *El pájaro de las plumas de cristal*, *El gato de las nueve colas* y *Cuatro moscas sobre terciopelo gris*, todas de los primeros años setenta. Pues bien, en 1985 ofreció a Lamberto la posibilidad de dirigir en solitario un proyecto con financiación sólida, estilizado y cómo no, con una buena ración de *gore*, *Demonios*. Podría además trabajar con su propio hijo Roy Bava (aquí consiguiendo su primera medalla, la de ayudante de director) y debía trabajar con el protegido de Argento, Michele Soavi, uno de los protagonistas. Muchos críticos quieren ver aquí la naturaleza intrínsecamente cíclica del cine, en cómo Mario Bava inspiró a Argento con sus elaborados trucos de iluminación y fotografía, quien quiso aleccionar sobre los







Demonios (1985)

mismo a un Lamberto que no tuvo todo el tiempo que quiso de aprenderlo de su padre. En *Demonios*, una historia de posesiones que recuerda vagamente a *Posesión infernal*, sobre todo por el aspecto de las criaturas, todo comienza con un ejercicio de “metacine”. Ambientada en el Berlín capitalista años antes de la caída del muro, seguiremos a los protagonistas en su camino urbano hacia un matadero, que no es otro que en una sala de cine en la que verán en una película lo que minutos después ocurrirá en sus vidas: la transformación de personas en monstruos asesinos que buscarán despedazarlos con sus manos, en un *morphing* legendario aderezado con música metalera no apta poro todos los oídos. Si bien estilísticamente lo bastante llamativa, lo que más suele gustar de la cinta es la acción desbordada que no deja respirar, intercalada con momentos de pura locura en muertes llenas de vísceras. La película iba destinada al mercado americano, fue doblada como tal, y cosechó un gran éxito que propició una obligada secuela un año más tarde, *Demons 2*.

*Demons 2* resultó una apuesta conservadora, que no varió en exceso el fácil pero resultón escenario de gente corriente rodeada de monstruos, tan arquetípico de las películas de muertos vivientes. Lo cierto es que pese a ofrecer dosis de lo mismo, esta vez ambientado en una ciudad típicamente norteamericana, ya no deja tan buen sabor de boca. Para empezar se rebajó el número de barreños de casquería de cien a cincuenta, y la música ya no se basó tanto en truenos metaleiros, sino que buscó más la sutileza. Lo que sí se hizo fue aumentar el factor cutre-entrañable, gracias a un sentido del humor más acusado y unos personajes menos serios, entre los que destaca un instructor de gimnasio que junto a los “cachas” que entrena se abre paso entre los demonios en una apoteósica escaramuza en un parking subterráneo. Se substituyó convenientemente el cine por la televisión en la “aparición” de las criaturas, y se optó por un edificio modernista de los ochenta, intentando hacer un *tick* en la casilla de “ofrecer lo mismo pero que parezca que tenemos imaginación”. A la mayoría de fans no les importó demasiado todo esto, y la







Demons 2 (1986)

mayoría hablarán maravillas de *Demons 2*, aludiendo a ella como una película ideal para no tomar en serio y disfrutar con el terror ochentero típicamente despreocupado y nada grandilocuente. Intentaría cerrar una trilogía con *Demons 3*, pero fue la mano derecha de Dario Argento, Michele Soavi, quien acabó acogiendo el proyecto. Finalmente titulado *La Chiesa (The Church)* el filme se ambientaría esta vez tanto siglos atrás como en la actualidad, a través de una iglesia con un historial de fenómenos paranormales fuera de lo común.

Antes de un hiato en el celuloide que le llevó a trabajar exclusivamente en la televisión desde 1987 a 1989, el señor Bava quiso entregar otras dos muestras de terror sin demasiadas pretensiones, *Morirai a mezzanotte* y *Crímenes en portada*. Ambas películas se rodaron en una clave de *giallo* que todavía podía dar juego, especialmente si se ven las similitudes con el *slasher* en los ochenta, con las sagas de *Viernes 13* y *Halloween*. La primera de ellas, hecha así pues con algo de miras todavía en el mercado americano, con su seudónimo John Old Jr., es *Morirai a*

*mezzanotte* (*Midnight horror* en su título anglosajón). Estamos ante un *giallo* humilde, que no obstante intentó sacar la cabeza contando con destellos como el trabajo de Claudio Simonetti de *The Goblin* (músicos habituales de Dario Argento) o la presencia de musas del citado Argento como Lara Wendel de *Tenebre*. No acaban aquí las analogías, y es que la trama es sospechosamente parecida a la de *Cuatro moscas sobre terciopelo gris*. Pero no parece que esto sea un gran problema; entre Lambert y Dario ha habido siempre una camaradería sin igual, y parecen prestarse intérpretes, músicos y tramas como dos grandes amigas que se prestan ropa.

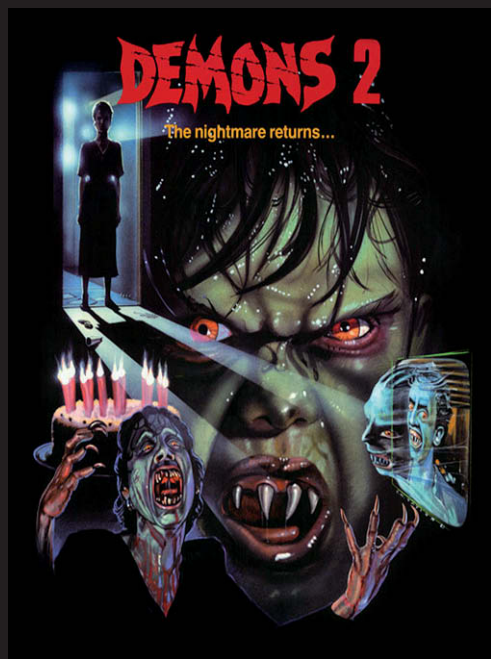
Todavía más modesta, *Crímenes en portada* deja no obstante claro su etiqueta de *giallo* puro en el tratamiento visual, con un trabajo de cámara y una utilización de la paleta de colores muy atinados, y se vuelve a confiar en habituales de la escena como Daria Nicoladi (de la pandilla Argento), Lino Salemme (de las dos entregas de *Demons*) o George Eastman (prolífico como él solo en todo lo que lleve "la marca Italia") Lástima que la historia no acabe de convencer, y el *gore* se haya quedado a años luz de lo que Lambert tenía acostumbrados a los suyos, porque el planteamiento estilístico es notable y muchos disfrutarán el hecho de que pese a ser un *giallo*, se haya trabajado la parte de la intriga y el suspense, con constantes pistas falsas e información dosificada capaz de confundir al espectador más ducho en adivinar quién clavó el cuchillo. Ésta película, desgraciadamente, tiene el feo gesto de despedir a Lambert del cine durante dos años, en los que se centró en la pequeña pantalla.

## TELE-TERROR

La llegada de los noventa supuso la muerte oficial del cine italiano en el cine, que llevaba ya años mostrando signos de deterioro. No sabemos si el señor Bava gustaría mucho del refrán "mal de muchos, consuelos de tontos", pero lo cierto es que todos los de su quinta habían ya caído o estaban a un tris de caer como moscas en el mundo televisivo. Enzo G. Castellari aguantaría hasta 1991, pero la referencia

Ruggero Deodato ya había dado el paso hacia nada, y otros como Sergio Martio llevaban desde 1985 sacando para comer de la caja tonta. Hacer un producto televisivo no tiene por qué ser nada vejatorio (algo que atestiguan series de culto desde que la televisión es televisión, como *Corrupción en Miami* o *The Wire*) pero sí que suponemos que a nuestro maestro del fantástico de este mes dolería un poco, si se atiende a que su padre Mario apenas lo había hecho, y con aspecto de haberse dado el lujo más que de haberlo hecho por pura necesidad. ¿Qué hay de salvable pues en estos dos años en que Lambert Bava sólo se acercó a los cines para comprar entradas?

De nuevo hay que dar las gracias al todopoderoso Dario Argento, quien produjo una serie de televisión italiana de marcado acento *giallo* llamada *Turno di notte (Night Shift)* Él dirigía un grupo de viñetas de tres minutos llamado *Las pesadillas de Dario Argento*, que abría las puertas de cada espectáculo. Tras una pequeña y pretendidamente espeluznante introducción, la serie mostraba episodios cuarto de hora diri-







Morirai a mezzanotte (1986)

gidos por emblemas del género como Lamberto Bava (que contó con seis) y más tarde Luigi Cozzi (que le superó con nueve).

Cada episodio cuenta con uno de tres taxistas muy diferentes que resuelven asesinatos, gracias principalmente a los detalles de sus pasajeros, que hacen que el espectador sea un privilegiado al tener imágenes que el taxista no tiene. Las modas discutibles, el mucho pelo muy rizado y las melodías pop del momento pueden herir la sensibilidad de algún espectador, pero la honestidad y la fraternidad está presente en una nueva recurrencia a unas estrellas invitadas, que incluyen a Asia Argento, Daria Nicolodi, Brett Halsey, y Corinne Cléry (como ella misma). Debemos decir que Lamberto sale algo malparado al batirse con Cozzi; las entradas de Cozzi son más sangrientas y más imaginativas que las de Bava, lo que parece indicar a muchos que había sido contratado para rescatar una serie que iba cuesta abajo en manos de Lamberto Bava.

Con *Brivido giallo* (que no resultará difícil adivinar en qué género se enmarca) el formato cambia radicalmente, y tenemos películas para la televisión que, dentro de lo que puede esperarse de productos así, tuvieron una difusión y recepción cuando menos variopinta. No en vano *La casa dell'orco* saldría en el Reino Unido como *Demons 3*, seguro confundiendo a más de uno que pensaba que *Demons 3* se había parido como *La Chiesa*. No sería la última vez, pues un año más tarde saldría la versión reescrita por Lamberto de *La máscara del demonio*, que en algunos países tuvo la poca decencia de llamarse *Demons 5* (porque *The Sect* de Michele Soavi fue escogida para adoptar el título de *Demons 4*, pese a no tener absolutamente nada que ver con posesiones o demonios). Sí, es cuando menos, confuso. Ya puestos, ¿qué decir de esta reescritura de la obra maestra de su padre Mario? Dentro de una serie de películas pan-europeas, Lamberto escogió rehacer la joya gótica de su padre, intentando ahondar en la obra original (el relato *Vij*, de Nikolai Gogol) y cambiar el escenario, que ahora no es otro que los Alpes suizos, un

## “Morirai a mezzanotte” esta hecha con algo de miras todavía en el mercado americano

emplazamiento original para venir de Italia. Las diferencias de hecho son tantas que el único nexos es la famosa máscara, pues el tono es mucho más ligero y disparatado, en la línea del Lamberto de *Demons 1* y 2, aunque las raciones de *gore* se volvieron más escasas para encajar en las audiencias más globales de la televisión. El resultado no es desastroso, pero se queda a la altura del betún si se compara con la original, más que nada porque lo que resulta novedoso en 1960 no lo consigue ser en 1989.

*Fantaghirò* es una bien valorada serie que mezcla romance con fantasía, entregada en fascículos televisivos anuales que llegan a cinco, desde 1991 a 1994. Es curioso que en muchas listas son los productos *made in Lamberto* más valorados. Tal épica anual se condensa en más de tres horas de príncipes, princesas, reyes, rei-



nas, caballeros, arqueros y demás fauna y parafernalia que uno espera en el género. Aunque hay que decir que cuando se comenzó a rodar el señor Bava ya había vuelto a trabajar en cine, con resultados que hasta ahora tampoco han sido demasiado emocionantes.

## EL CELULOIDE TE HA GUARDADO EL SITIO

No se puede decir que el cine de Lamberto Bava haya gozado en los noventa y principios de siglo de una segunda edad de oro, precisamente. Aunque los que somos seguidores nos regimos por el lema “algo malo de Lamberto Bava es mejor que nada de Lamberto Bava”, sí es cierto que dentro de la nueva remesa de títulos de terror que se sacó del sombrero poco hay glorioso. Destacaremos dos, ya que *The Torturer* muestra a un Lamberto como pez fuera del agua dirigiendo una copia sin clase del *torture porn* tan de moda en aquellos años de *Hostel* y *Saw*.

El *giallo* *Puzzle mortal* llegó en un momento en que ya era noticias de ayer, y sin ofrecer nada antes visto. Tenemos el argumento implausible que uno se espera, el grafismo en las muertes que uno se espera, las bellas mujeres con triste final que uno se espera, y el aderezo visual que uno se espera. Se ve con la misma facilidad que se olvida.

*Ghost Son* tampoco es del todo desdeñable, sobre todo si se atiende a la presencia de uno de los mejores actores británicos de todos los tiempos, el tristemente desaparecido Pete Postlethwaite, junto a otros también muy capaces como su compatriota John Hannah o Laura Harring, actriz con pésimas elecciones en una carrera en la que pasó de protagonizar películas de David Lynch a otras de Jean Claude Van Damme. Por desgracia, esto no basta para hacer de la cinta algo espectacular, en una coproducción en la que están nada menos que Reino Unido, Italia, Sudáfrica y España.

Y así termina nuestro repaso al trabajo de Lamberto Bava, un personaje que entre otras hazañas, redondeó aún más el legado ya brillante de su padre Mario. ¡Larga vida a los Bava!



Morirai a mezzanotte (1986)





## ENTREVISTA CON

por Roberto E. D'Onofrio



# LAMBERTO BAVA

**L**amberto Bava es un director que no necesita ninguna introducción y uno de los más representativos realizadores italianos en el Giallo y el género de terror. Su familia ha estado en el mundo del cine desde hace casi un siglo, su abuelo, Eugenio Bava (1886-1966), fue cámara y artista de efectos ópticos durante los primeros días del cine mudo italiano, mientras que su padre, Mario Bava (1914-1989), fue el legendario director de fotografía, diseñador de efectos especiales y director detrás de clásicos como *Black Sunday*, *Black Sabbath* y *Planet of the Vampires*. “Un patrimonio cinematográfico importante y una gran responsabilidad. Pero no creo que mi abuelo estuviese muy interesado en las elecciones que yo haría con respecto a mi futuro, él vivía en su propio mundo personal, en su opinión, los únicos artistas en nuestra familia eran los que eran buenos pintores, y yo no estaba entre ellos!”, recalca Lamberto mientras disfrutamos de la cena en el restaurante Tre Scalini de San Remo, la ciudad costera de Liguria, donde nació su padre Mario y donde nos encontramos. El director de películas como *Demons* o *Macabre* está muy orgulloso de que su hijo Roy (de nombre real Fabrizio) haya continuado la tradición familiar convirtiéndose en director. “Estoy muy contento de que Roy siga mis pasos, tanto como él quiera. El ha estado rodando casi todas las batallas y duelos de mis cuentos de hadas para televisión, y *Sisters*, un episodio de la serie *Sei passi nel Giallo* que ha dirigido, es, en opinión de muchos, el mejor de todos. Pero a él no le gusta estar en las candilejas, prefiere trabajar como asistente de dirección. Ayudó a

Federico Zampaglione con *Shadow*, y acaba de terminar *Voice from the stone*, un thriller de misterio dirigido por Eric D Howell, situado en Italia y basado en una novela de Silvio Raffo”.

Todo fan del terror conoce a Mario Bava y sus obras maestras góticas, pero nosotros queremos saber un poco más sobre su padre Eugenio. “Mi abuelo fue quien introdujo a mi familia en el mundo del cine, era un escultor afincado en la ciudad costera de San Remo. No recuerdo si fue en 1908 o en 1910 cuando algunos productores de Pathè en París le llamaron para solicitar su ayuda en una película que estaban rodando en la Riviera Francesa, no muy lejos de San Remo. Ellos necesitaban una chimenea y Eugenio la construyó y fue a montarla en el set. Después de ese trabajo viajó a Turín, al cuartel general de Ambrosio Film. En ese momento, principios del siglo 20, Turín era un im-

portante centro del cine italiano”, recuerda Lamberto. “También trabajó en *Cabiria*, aunque no se en que consistió exactamente su trabajo. Siempre se consideró a sí mismo más un técnico que un cámara o un director de fotografía. Era más como una especie de Arquímedes, alguien que tenía soluciones ingeniosas a los diferentes problemas que podían aparecer cuando ruedas una película. En cada casa en las que vivió transformó el salón en un laboratorio, lleno con toda clase de maquinaria que había inventado. Fue un verdadero pionero del cine. Leyendo las memorias de la hermana de mi padre, que fue una niñera y murió hace pocos años, descubrí por primera vez que Eugenio llegó a dirigir una película, cuya actriz protagonista fue una estrella del cine mudo llamada Lidia Quaranta. Desafortunadamente no hay rastro de la película, excepto algunos fragmentos en el Turin Film Archive”, y continúa. “Por lo tanto mi abuelo dio a luz a la primera generación de directores, mi padre, yo y hoy mi hijo Roy. Cuatro generaciones de cineastas. Hice algunas investigaciones, y ni siquiera en Estados Unidos hay una herencia así”.

La primera vez que Lamberto siguió a su padre a un set tenía tan sólo siete años y era vergonzoso para él pensar que su padre era cineasta. “Mi padre me presentó a un buen amigo y gran actor italiano Aldo Fabrizi, que estrechó mi mano con fuerza y me dijo ‘Hey pequeño, debes apretar la mano y mirarme a los ojos’. Desde ese momento no fui al rodaje con mi padre durante años, e incluso me hice más tímido”. Debido a esa mala experiencia el autor de *Demons* casi no se pone tras las cámaras. “En ese momento yo nunca había considerado trabajar en el cine, era muy tímido y me aterrorizaba entrar en un set de nuevo, a pesar de que me gustaba ver películas, e incluso cuando había pasado de los siete años escribí, en la máquina de mi padre, un guión de tres páginas que se parecía un poco demasiado al clásico *La Isla del Tesoro*, a mi no me fascinaba ese mundo”. De nuevo



Brivido Giallo (Cena con el vampiro) (1987)

**La primera vez que Lamberto siguió a su padre a un set tenía tan sólo siete años**





Una noche en el cementerio (1987)



Crímenes en portada (1987)



Turno di notte (1987)

Mario encontró la forma de transmitirle a Lamberto el amor por el cine, “Era verano y mi padre me llevo a un set diciéndome que podría ganar algo de dinero. Tenía unos quince años, y la película era **Erik The Conqueror**, con Cameron Mitchell, Folco Lulli y los gemelos Alice y Ellen Kessler. Había caballos, especialistas y algunos castillos y fortalezas falsas y sorprendentes. Yo era el cuarto o quinto ayudante de dirección, y ganar dinero era algo que no me esperaba, aunque tuve un buen recuerdo de esa experiencia. Lo dejé a un lado y seguí estudiando, aunque empecé a visitar los sets con más interés, de repente ese mundo me había contaminado. Mi padre fue un hombre extraordinario, tenía cincuenta años más que los padres de mis amigos, él sabía como me atraía ese mundo mágico, porque muchas veces me invitó a las reuniones de guión con sus colaboradores, diciéndoles que la opinión del joven era importante y luego haciéndome preguntas sobre ello. De repente me encontré trabajando en películas con mi padre, y parecía como un paso adelante, sin restricciones. Mario era un gran padre y un amigo, recuerdo que cuando estaba en el Liceo me dio el libro de notas y me dijo ‘Puedes firmar por ti mismo, haces mi firma mejor que yo’. Mi padre siempre estaba sonriendo, nunca era autoritario, siempre me apoyaba” recalca Lamberto. “Creo que sólo me dio una bofetada una vez, cuando visitamos la tumba de Dante Alighieri en Rávena, ¡porque me olvidé de quitarme el sombrero!” ¿Así que fue gracias a Mario que se convirtió en director?, me pregunto. “Sí, durante diez, quince años fui ayudante e hice muchos trabajos en publicidad. Gané experiencia en los sets con mi padre y con todos los otros cineastas con los que trabajé. La experiencia te enseña lo que quieres hacer cuando seas mayor. **Planet of the Vampires** fue la primera película en la que trabajé como ayudante de dirección”. Pese a que han pasado cincuenta años, Lamberto recuerda muy bien ese periodo de su vida y es un verdadero tesoro repleto de anécdotas. “Rodamos esa película en el stage 5 de Cinecittà. Era un set prácticamente vacío donde sólo se cambiaban las luces y se movía la arena, algunas rocas falsas y se añadía niebla. Mi padre creo el planeta tan sólo añadiendo y quitando cosas delante

## “Shock” fue el primer título donde se le permitió al joven Lamberto ponerse tras la cámara

de la cámara. Usó rocas pequeñas y polenta para hacer el pantano. Era increíble lo que era capaz de lograr con casi nada. Todos los que estaban trabajando en los sets cercanos venían a ver lo que Mario Bava estaba haciendo”. Fascinado por sus recuerdos le pregunto sobre otras películas de su padre. “En **Kill Baby, Kill** no pudimos encontrar a la actriz para el espeluznante fantasma de la niña pequeña con el balón. Todas las que vimos durante el casting tenían demasiado ancho el rostro, hasta que un día mi padre se acercó a la oficina del conserje de producción y vio a la hija del portero que se encontraba haciendo sus deberes y dijo ‘¡Con una peluca rubia sería perfecta!’. Mario le pago cinco mil liras (unos tres dólares) por cada clak, lo que en ese momento era mucho dinero. En la famosa escena de los garajes de **Diabolik**, casi nada existía, sólo había dos Jaguars tipo E reales, mientras que los otros diez eran fotografías pegadas sobre un vidrio delante de la cámara, todos los sets era pedazos de fotos fijadas en el mismo cristal. Mi padre estaba muy nervioso por que no conseguía la proporción adecuada entre lo que realmente estaba en el set y lo que se superponía a ella, así que le dio una patada al cristal mientras yo estaba tras la cámara y le dije ‘Ahora es perfecto’”.

Al principio de su carrera Lamberto también trabajó con Ruggero Deodato en su controvertida **Cannibal Holocaust** y con Joe D’Amato (Aristide Massaccesi), así que le preguntamos sobre como fue estar tan cerca de esos iconos del cine italiano, “Con Ruggero he cooperado en **The Last Survivor** y en **L’ultimo sapore dell’aria**, aunque estoy acreditado como ayudante de dirección, yo no trabajé en **Holocausto Canibal**, mi nombre aparece porque hice un favor a los productores. Mientras él estaba rodando, yo estaba en un set con Dario Argento. Pero con Ruggero siempre me he divertido, recuerdo que un día me encontré con él en alguna parte, mientras acababa de terminar mi

primera película, **Macabre**; él me dijo ‘¡Ahora no podemos seguir siendo amigos, porque somos colegas y antagonistas!’”. Estaba equivocado, han pasado treinta años desde entonces y seguimos siendo amigos. En cuanto a Aristide no tengo mucho que decir, yo no trabajé mucho con él. Creo que hice dos o tres películas donde él fue el director de fotografía y yo ayudante de dirección. Recuerdo que estábamos haciendo una película erótica dirigida por Manlio Scarpelli, y durante la noche, tan pronto como acabamos el trabajo, comenzamos uno nuevo en el que Aristide era el director. Era una especie de película porno. ¡Recuerdo algunas monjas con las tetas al aire! Era un cineasta brillante, pero creo que su talento siempre se desperdició”.

De vuelta a Mario, **Shock** fue el primer título donde se le permitió al joven Lamberto ponerse tras la cámara, “En realidad antes de **Shock** ya había rodado algunas escenas de **Diabolik**, donde hice la persecución de los coches, y la muerte de Silva Koscina en **Lisa and the Devil**. Como yo también había escrito el guión de **Shock**, mi padre estaba muy feliz de que rodase algunas escenas, especialmente aquellas que tenían una gran cantidad de diálogo, cosa que a él no le gustaba hacer. Es un momento de mi vida que me gusta recordar”. **Shock** fue también la película que marcó el inicio de la relación entre Lamberto y otro maestro del terror: Dario Argento. “Daria Nicolodi, quien en ese momento era la compañera de Dario, fue la actriz principal en **Shock**, así que Dario vino al set tres o cuatro veces. A menudo íbamos todos a su casa, a escuchar música y hablar de cine. Un día me preguntó si estaría interesado en ser su ayudante de dirección en su próxima película, así que trabajé con él en **Inferno** y **Tenebre**”.

Pero la primera asignación como director que se le ofreció al hijo de Mario Bava llegó de Pupi Avati, otro icono del terror italiano. “Acababa de terminar **Inferno** y recibí una llamada de Antonio Avati, el hermano de Pupi, que antes había sido mi asistente en la película **Il Bacio**, de Mario Lanfranchi. Me pidió que me reuniese con Pupi, a quien ya conocía, ya que ambos habíamos trabajado haciendo publicidad en la misma productora. Tan pronto como llegué a su oficina me

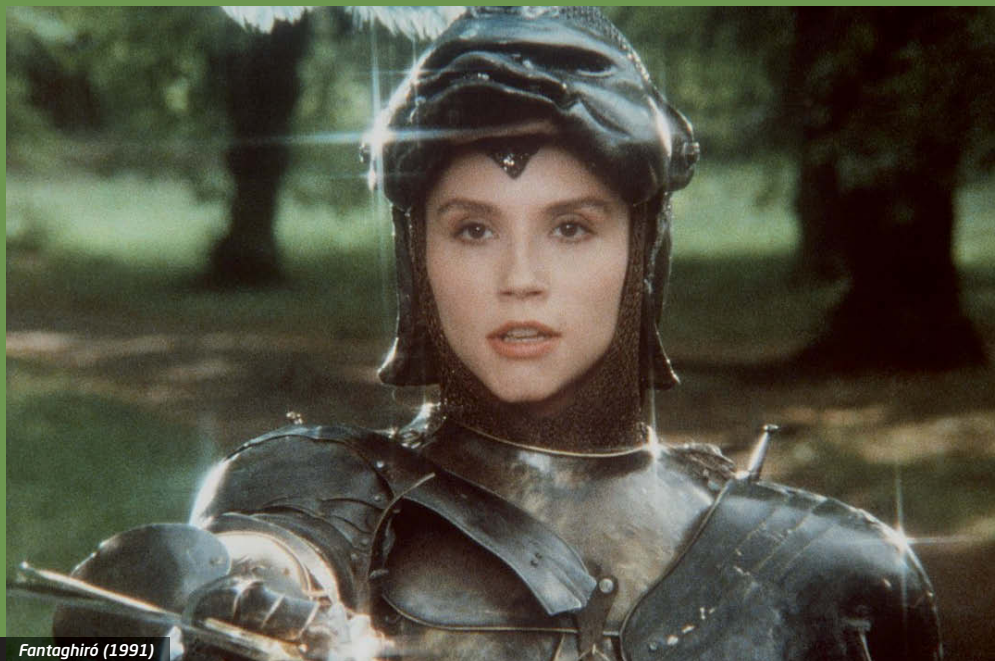




La máscara del demonio (1989)



Puzzle mortal (1992)



Fantaghirò (1991)

dieron un periódico y me pidieron que leyera un artículo corto sobre algo que había sucedido en Nueva Orleans, donde una mujer había guardado la cabeza cortada de su amante en la nevera. Yo les pregunté ¿por qué me hacéis leer esto? Y Puppi respondió 'Porque queremos que la dirijas'. Con él, Antonio, y Gandus, que estaba en contacto con Medusa Production Studio, escribimos un guión sobre esa bizarra historia. Hicimos todo en unos pocos días y a la semana siguiente me fui a Estados Unidos con Dario, ya que tuvimos que volver a rodar algunas escenas de **Inferno**. Mientras estuve allí, Antonio me llamó para contarme que a Medusa le había gustado la historia. En menos de dos meses me encontré en el set de mi primera película, **Macabre**, pero no tenía miedo. El problema con algunos directores primerizos es que no saben dónde poner la cámara, eso nunca me molestó, me pasaba la noche anterior planificándolo todo. En el primer día rode 33 planos diferentes".

Aunque **Macabre** funcionó bastante bien en taquilla, Lamberto no recibió una nueva oferta durante algún tiempo. "Hablé con muchos productores, y algunos se quejaron de que mi película era un poco lenta. Al final no trabajé durante casi un año", recuerda Lamberto. "Entonces, fue cuando Dario me preguntó si quería dirigir **Tenebre**, me ofrecieron **A Blade in the Dark**, una película escrita por Dardano Sacchetti y Elisa Brigante, que rodamos en tan sólo tres semanas con un presupuesto ajustadísimo y que filmamos prácticamente entera en casa de un productor amigo. En un principio se suponía que iba a ser lanzada como una teleserie de cinco episodios de veinticinco minutos, así que me apliqué en las muertes y en la puesta en escena de un asesinato en cada capítulo. Luego editaron todo junto y Luciano Martino, uno de los productores, decidió estrenarla en cines".

En 1984, Lamberto se trasladó a los Estados Unidos, a Georgia y Florida, donde rodó espalda con espalda las películas de acción **Blastfighter**, **la furia de la venganza** y el exploit de **Tiburón** (Jaws, Steven Spielberg), **Rosso nell'oceano** (Shark, The Devil Fish), usando el pseudónimo de John Old Jr. "Siempre me he sentido muy unido a **Blastfighter**, en parte porque leí una reseña en

## Fantaghirò era una fantasía para televisión que sería imposible de hacer hoy

la que se decía que si los Estados Unidos tenían a Clint Eastwood, estos desconocidos italianos no eran menos que ellos. Luciano Martino quería hacer una película en la línea de **First Blood**, así que busque una historia y, de nuevo, me encontré con un artículo de un periódico que decía que en un parque nacional norteamericano, algunos Rangers estaban vendiendo los animales a una farmacéutica china. Para **Shark** me contrató como director, pero no tuve nada que ver con el guión o la producción, el monstruo era caro, enorme y apenas visible. Así que se me ocurrió la idea de que el monstruo, como el asesino de los Giallos, sólo se vería en el final. Me encantan las películas fantásticas y he usado el pseudónimo de John Old Jr. para los títulos que no son específicamente fantásticos. Además era un homenaje a mi padre, que a menudo utilizó el nombre de John M. Old".

Luego llegaría el mayor éxito de la carrera de Lamberto, **Demons**, de la que siempre amaremos su tagline: "Harán cementerios sus catedrales y las ciudades serán sus tumbas". Pero ¿cómo empezó todo? "Dario acababa de producir **Dawn of the Dead** con George A. Romero y quería hacer una película conmigo, así que le propuse un guión de Dardano Sacchetti. Argento dijo que podríamos traducir parte del guión en una película. Así que Argento, Dardano, Franco Ferrini y yo mismo trabajamos durante meses en el guión. Dario era muy exigente, quería que fuera algo único. Al final tuvimos el guión, pero no encontrábamos un título. Ninguno era capaz de pensar en un título que fuese evocador. Recuerdo que Dario me llamó por teléfono en mitad de la noche diciéndome: '¿No podemos rodar una película sin nombre?' y yo daba vueltas alrededor de mi escritorio nervioso. Seguí escribiendo y tachando títulos, hasta que de repente, vi por el rabillo del ojo la biblioteca en la que mi padre guardaba sus libros favoritos. Todos tenían una cubierta de piel verdosa, excepto uno,

que era rojo. Era un libro de Dostoevsky, 'Demons'. Llamé a Argento y se lo propuse. Tras un interminable silencio dijo: 'OK, ¡comenzamos la producción!'" continúa Lamberto. "El edificio que usamos para los exteriores del Metropol era un club de Berlín llamado Goya que sigue en pie en la ciudad alemana. Después de **Demons** se hizo muy famoso y ha sido la sede de varias convenciones de terror gracias a su aparición en la película". El éxito de taquilla de la película provocó una secuela al año siguiente, **Demons 2**, donde las criaturas del mal llegan a nuestro mundo a través de la televisión, mientras que en la primera película es a través de la pantalla del cine. Desde entonces los rumores de un tercer capítulo de la saga no han parado de extenderse por la red. "Si, todo el mundo está hablando de **Demons 3**, pero en los últimos veinticinco años nunca he tenido una propuesta seria de un productor" afirma un desolado Lamberto. "Al principio, debería haber sido **The Church**, de Michele Soavi, que escribí con Dario y Franco Ferrini, también este título era mío. Pero entonces Argento lo pospuso y yo tenía ya algunos compromisos firmados. Al final yo ni siquiera estoy acreditado en esa película. No había un productor dispuesto a invertir dinero en ese proyecto entonces, y no hay nadie en la actualidad. Recientemente, con algunos socios, adquirimos los derechos de un libro que podría convertirse en un nuevo episodio de la saga... pero ¡veremos!".

Mientras toma un café, Bava recuerda sus trabajos para la televisión: **Brivido Giallo** y **Alta Tensione**. "Tuve que confiar en la atmósfera y no podía usar demasiados efectos gore porque eran para televisión. **Alta Tensione** se pasó en verano, en un momento que no había mucha gente en casa, y luego las películas quedaron atrapadas en el archivo de Mediaset, y en el extranjero se vendían junto a otras películas que nunca se habían vendido solas. Es una pena, porque **Alta Tensione** no era un mal producto. Pero entonces tuve un gran éxito en Italia y en todo el mundo con la saga **Fantaghirò**. Era una fantasía para televisión, un cuento de hadas que fascinó a niños y adultos. Un producto que sería imposible de hacer hoy. Con el productor Riccardo Tozzi y Mediaset quisimos





Rodaje de "Ghost Son" (2007)



The Torturer (2005)



The Torturer (2005)

crear algo diferente. Proponer fábulas en la televisión fue también un proyecto de mi padre y al principio tuve miedo de que no funcionase, a continuación, junto a Gianni Romoli escribí un guión épico y luego el resto es historia. Hemos hecho cinco películas para televisión entre 1991 y 1996, y también otras tres películas de fantasía. Fueron años increíbles. Rodamos en castillos y bosques en Checoslovaquia. Tengo recuerdos de grandes relaciones con actores y actrices como Kim Rossi Stuart, Brigitte Nielsen, Ursula Andress y Mario Adorf. Era un mundo de caballos, especialistas y armaduras que el cine italiano había perdido hacía mucho tiempo. Trabajábamos doce, catorce horas al día, pero quedamos muy satisfechos porque sabíamos que estábamos formando parte de algo especial".

Lamberto rindió homenaje a su padre rodando en 1989 un remake de **Black Sunday** (La Maschera del Demonio), una película que lamentablemente parece que ha desaparecido: "Esa película fue mi homenaje a mi padre. Era parte de un ciclo europeo de películas sobre las brujas, pero el resto de los otros países que participaban en el proyecto nunca nos enviaron sus películas. En Italia hemos estado esperando en vano los otros títulos de la serie. Luego la película quedó congelada en los archivos. Ni siquiera fue lanzada en DVD y el negativo parece haberse perdido\*. Es una pena, porque en mi opinión era una buena historia, distinta a la de mi padre, con grandes efectos de maquillaje de Sergio Stivaletti. Era una de mis mejores películas. ¡Hoy creo que quizá mi padre lo quiso así!" Volviendo a la película original de Mario, recientemente ocurrió una preciosa recuperación "Fue un evento fantástico, mi abuelo esculpí y creó la máscara utilizada en la película. Por desgracia se perdió, hasta hace poco. Mi hermana, que también es escultora, encontró una caja olvidada en el sótano los moldes originales de la máscara. Algunas partes se habían perdido, pero con Sergio Stivaletti recreamos el objeto completo. Llevé el prototipo a una convención en los Estados Unidos, donde Tom Savini, un gran amigo mío, la quería. Ahora hemos hecho dos copias más de la misma". Y es justo la copia de la máscara que Lamberto trajo a San Remo y que estoy sosteniendo en mis manos,

## Lamberto rindió homenaje a su padre rodando en 1989 un remake de "La Maschera del Demonio"

feliz como un niño con su primer juguete. "Con el molde ahora podemos hacer otras copias, pero desafortunadamente es demasiado caro producir estas máscaras a gran escala y venderlas".

Lamberto también trabajó con el músico y cineasta Federico Zampaglione: "He apoyado a Federico desde **Shadow**, en 2009, y mi hijo Roy fue su asistente en esa película. Con Zampaglione también hice el primer y único videoclip de mi carrera, para su canción 'Amore Impossibile', y gané muchos premios con el, que también era un homenaje a mi padre. Durante el rodaje, me contó la historia de su debut en la pantalla: **Nero Bifamiliare**, el guión era bueno pero luego la película terminada era diferente, a causa de la presión de los productores. **Shadow** en cambio, fue una película muy buena y le considero uno de los mejores directores de género italianos".



Ghost Son (2007)

Nuestra conversación con Lamberto Bava está llegando al final, así que le pregunto por los títulos más recientes de su filmografía: **The Torturer** y **Ghost Son**. "En mi epitafio quiero que pongan tres películas: **Demons**, **Fantaghiro** y **Ghost Son**. Mis hijos no humanos que más amo. **Ghost Son** está desarrollada a partir de un guión mío que, como tenía un personaje femenino protagonista, escribí junto a Silvia Ranfagni. La idea se me ocurrió hace unos años, después de que vi **Ghost**, de Jerry Zucker. Quería hacer una película que comenzase justo a continuación de la historia romántica. Luego en Cuba, donde vivo con mi esposa unos seis meses al año, desarrollé el guión completo. Lo rodé en Sudáfrica, con un reparto internacional: Laura Harring, John Hannah, Pete Postlethwaite... todos increíbles actores. **The Torturer** fue un reto para mí. Lo rodé en digital y me gustó la idea de la trama, donde unas niñas que asisten a un casting para bailar en un programa de televisión se convierten en presas de un asesino en serie. Fue un regreso al cine de género italiano de los ochenta".

Así que, ¿qué será lo siguiente en la carrera de Lamberto Bava? "Bueno, después de **Sei passi nel Giallo**, las seis películas para televisión dirigidas por mí, mi hijo Roy y Edoardo Ghezzo, el hijo de Antonio, que se emitieron en Italia entre febrero y marzo de 2012, me tomé un poco de descanso. 'Solo per noi Vampiri', el libro que he escrito y que ha publicado Luigi Cozzi el año pasado con su Profondo Rosso Edizioni, se vendió bastante bien. Es una historia de vampiros femenina moderna, así que estoy pensando en escribir otro libro. En cuanto a hacer películas, realmente no lo sé. Hoy es día es muy difícil hacer largometrajes. No sólo es difícil rodar para los jóvenes realizadores, a los que se le dan ridículos presupuestos, sino que también para nombres conocidos como el mío. En Italia ahora es muy duro hacer películas de terror o ciencia ficción".

Le doy las gracias a Lamberto, uno de los maestros del género que hizo historia en el cine italiano, y le deseo que pronto podamos verle de vuelta tras las cámaras. "Yo soy el que te da las gracias a ti. Me has dado la oportunidad de viajar al pasado, ¡a un cine que había olvidado!". **SPW**

\*La película ha sido editada en nuestro país por so Good.ent en el volumen 1 de "Sabbath".







# AS FÁBULAS NEGRAS

## ENTREVISTA CON UNO DE SUS DIRECTORES: RODRIGO ARAGÃO

por Luis M. Rosales

**B**rasil, una tierra exuberante, repleta de leyendas y hogar del inigualable Mojica Marins. Del que Rodrigo Aragão, el realizador que nos ocupa, bien podría ser su sucesor. Amante del género desde muy joven, comenzó a dar sus primeros pasos en el mundo de los FX para dar el salto a la realización. Este año presenta el que será su cuarto largometraje, *As Fábulas Negras*, y en Scifiworld aprovechamos para charlar con él sobre esta película y su trayectoria.

### ¿Cómo nace tu vocación por el cine fantástico y como llegaste a ponerte tras las cámaras?

La vocación por el cine fantástico nació cuando vi el *making of* de *El Imperio Contraataca*, emitido en 1984 en la televisión Brasileña. En ese momento me di cuenta de que los FXs eran la profesión más divertida del mundo. Comencé a trabajar haciendo maquillajes en mi adolescencia, con pegamento escolar, algodón, servilletas y témperas. Profesionalmente, como Técnico de Efectos Especiales comencé a trabajar a los 17 años, siempre soñando con contar mis propias historias. Un poco frustrado porque el cine brasileño usaba muy poco los efectos especiales; entonces, apenas tuve la oportunidad de ponerme tras las cámaras y contar mis historias, hacer mis monstruos, bajo el punto de vista que yo quería, fue en 2005 cuando comencé a dirigir mi primer largo: *Mangue Negro*.

**La vocación por el cine fantástico nació cuando vi el making of de “El Imperio Contraataca”**

**¿Cómo surge la idea de *As Fábulas Negras* y cómo evolucionó? Entendemos que originalmente era una película con tres historias dirigidas por ti, Petter Baiestorf y Joel Caetano, además *Fábulas Negras* es el nombre de tu productora.**

*As Fábulas Negras* es un proyecto muy anti-guero, la prueba es que hasta mi productora se llama así. Yo siempre imagine que el folclore brasileño produciría grandes historias de terror. Durante mi adolescencia llegué a escribir

más de una docena de guiones sobre el asunto. Este proyecto se quedó en un cajón por mucho tiempo, pero después de tres largos (*Mangue Negro* (2008), *A Noite do Chupacabras* (2011) y *Mar Negro* (2013)) pensé que era hora de traerlo a la vida.

### ¿Cómo se involucran los directores?

Peter y Joel son realizadores que admiro. El primero es una leyenda del *underground* brasileño, y el segundo se hizo un gran amigo y







compañero, pues trabajó en la postproducción de *Mangue Negro*, fue actor de *A Noite do Chupacabras*, junto a Petter, y mi asistente de dirección en *Mar Negro*, entonces somos un grupo muy afinado. Luego pensé que invitar a otros directores podría darle una pincelada diferente al proyecto, podría enriquecerlo, como creo que es el folclore brasileño. Pensamos que el maestro Mojica podría participar, ya que comenzó a decir en la prensa que yo sería su sucesor. Así nos hicimos más amigos. Cuando le conté que dirigiría una historia sobre el Saci (ser mitológico brasileño), él se interesó, en verdad me reveló que era un sueño suyo, por ser el saci un tema brasileño que nunca se exploró en el terror. Fue entonces cuando se me ocurrió invitarlo a dirigir, y él se involucró en el proyecto. Para mí fue increíble tenerlo en la silla de director.

#### ¿Qué sentiste al ver a Mojica dirigiendo?

Ver una leyenda viva de la historia del cine brasileño dirigiendo, a sus 77 años, fue increíble. Para nosotros fue un honor. Debo decir que nunca vi un equipo tan feliz, todos sonriendo continuamente, encantados con el carisma y talento del maestro.

#### Háblanos sobre las historias que componen *As Fábulas Negras*.

Tenemos el Saci, dirigido por Mojica Marins, que es uno de los personajes más conocidos del folclore brasileño, pero que en las últimas décadas fue retratado de forma muy infantil. Nosotros tratamos de rescatar el lado sombrío del personaje, que tal vez sea el equivalente a un leprechaun, un pequeño demonio del bosque, terrorífico.

La rubia del baño (aka Bloody Blonde), dirigido por Joel Caetano, es una leyenda urbana muy conocida en todo Brasil, que tiene variaciones por todo el territorio nacional: la rubia del baño, la mujer de algodón, la niña del algodón y la niña con nariz de algodón. Joel trató

#### Ver una leyenda viva de la historia del cine brasileño dirigiendo, a sus 77 años, fue increíble

de mezclar las diferentes leyendas para crear una historia original siguiendo algunas líneas de los clásicos del horror oriental.

Petter Baiestorf cuenta la historia del hombre lobo, que tal vez sea la leyenda extranjera más aceptada en Brasil. Y lo convierte en un western campestre.

Y yo cuento dos leyendas: La casa de Iara, que es una leyenda de mi ciudad (Guarapari), que me asustaba cuando era tan sólo un niño – una casa abandonada donde vive una mujer que se casó con el mismo diablo; y me doy la libertad de crear una leyenda llamada el Monstruo de la Alcantarilla, que se inspira en el precario sistema de alcantarillado brasileño, y un derrame de este alcantarillado que sucedió



en la calle de nuestra productora, que ya lleva casi 2 años sin solución. Este problema moderno me inspiró a crear mi propia fábula.

#### ¿Cuál es el mayor desafío que afrontásteis en el rodaje?

Durante el rodaje nos enfrentamos a varios desafíos. Tal vez uno de los mayores haya sido el poco tiempo para rodar cada historia, unos 6 días por historia y todas tenían efectos especiales complicados. Teníamos muchos desafíos: hicimos una historia en el bosque, otra rural... algunos efectos bastante difíciles, como la construcción del Saci, tuvimos nuestro primer monstruo a control remoto (hombre lobo de Pampa Feroz), construimos una barata mutante de casi 3 metros, para el monstruo de la alcantarilla. En fin, fue una película difícil, pero muy divertida.

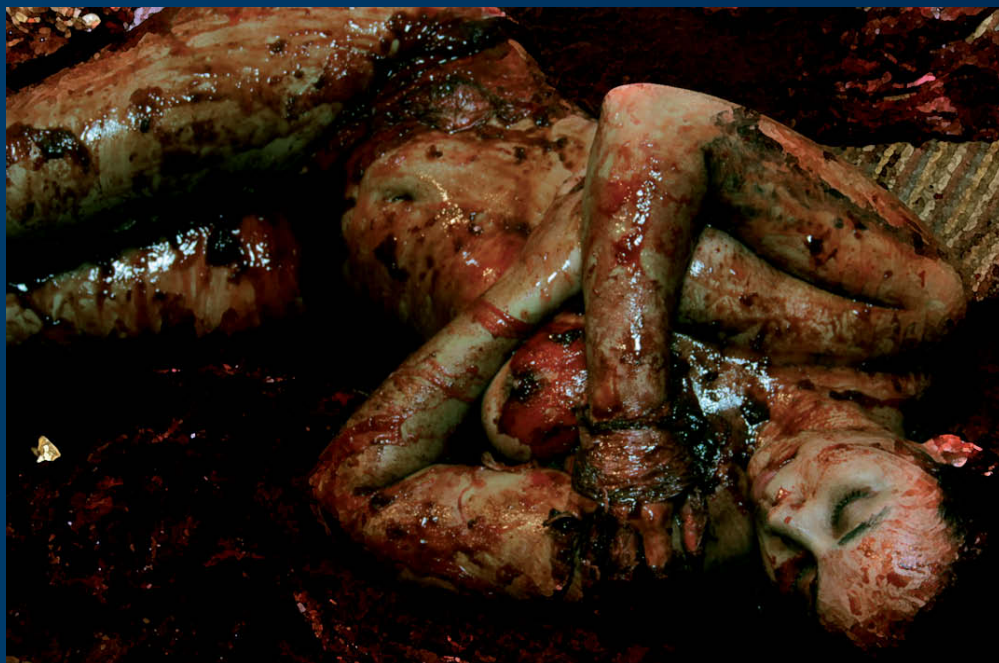
#### *Mangue Negro*, *A Noite do Chupacabras* y *Mar Negro* forman una curiosa trilogía, ¿cómo se la presentarías al público español?

Mi trilogía de películas es de terror *splatter* tropical, grabadas en maravillosos parajes de la región donde vivo. *Mangue Negro* está situada en un paisaje exuberante y de difícil acceso, *A Noite do Chupacabras* es un terror relleno de acción, que era uno de los desafíos que me propuse y que sucede en la selva tropical, y *Mar Negro*, que retoma el tema de los zombies, pero sumando mutaciones y monstruos más imponentes, sucede en una bella playa, que es donde vivo en Guarapari. Estos escenarios crean un ambiente mágico, que es también donde sucede la cuarta película: *As Fábulas Negras*. Son películas de terror hechas por fans del terror, para fans del terror.

#### *Mar Negro* fue tu primera película estrenada comercialmente en Brasil, ¿llegará a los cines brasileños *As Fábulas Negras*?

Hacer que una película llegue a las salas comerciales brasileñas es una batalla muy difícil.





Sabemos que es mucho más fácil estrenar en salas en Japón que en nuestro país. La cultura del terror brasileño sufre mucho con la distribución y el prejuicio de las distribuidoras. Esperamos que con *As Fábulas Negras* se abran algunas puertas, que normalmente están cerradas, ya que tiene calidad, originalidad y la presencia del maestro Mojica, que es parte de la historia del cine Brasileño.

**Tus películas anteriores tienen una gran carga de efectos especiales, realizados por ti mismo, ¿qué podemos esperar de *As fábulas Negras*?**

Esta película esta repleta de FXs. Traté de anteponer la visión de cada director, por lo que algunas cosas fueron muy difíciles: como el primer monstruo a control remoto o hacer explotar a un político de 160 kilos. Fue muy divertido no tener que ocuparme de todo como en las películas anteriores, sólo producir y ejecutar los FXs en algunas de las historias. Fue muy divertido.

**¿Alguna anécdota divertida o curiosidad que ocurriese durante el rodaje?**

Como te decía es una película con muchos efectos y bajo presupuesto. Una de las cosas más difíciles fue el hacer explotar a un político de 160 kilos. A priori lo íbamos a hacer dentro de un estudio, con un baño escenográfico, pero el presupuesto no lo permitió y tuve que hacerlo en el baño de mi casa, lo que economizo algún dinero, pero la casa apestó a chocolate durante varios días y me costó algunas noches con mi esposa, que se enfadó muchísimo.

**¿Cómo ves el panorama del cine fantástico en Brasil?**

Creo que aún no es bueno, pero está mejor que hace algunos años. Mi esperanza está en los nuevos directores, de los que hay varios produciendo buenos cortos. El mayor desafío

**Espero que “*As Fábulas Negras*” sea un proyecto que continúe, con los volúmenes 2, 3, 4...**

es que la máquina del cine brasileño reconozca al género; los que han pasado esta barrera, son terrores disfrazados o avergonzados, les quitan la sangre para conseguir financiación, normalmente son las películas de suspense psicológico las que consiguen financiación gubernamental, y la películas abiertamente de terror “sin vergüenza” tienen mucha dificultad de conseguir un espacio en la financiación y la distribución.

**¿Y en América Latina?**

También creo que frente al gran potencial de Latinoamérica, con su literatura fantástica y su cultura, lo que se produce de cine fantástico aún es muy poco. Tenemos un campo fértil,



muchas posibilidades, pero que aún están muy poco aprovechadas. Espero que el panorama mejore con la aparición de nuevos cineastas.

**A nivel popular, ¿existen muchas leyendas y/o seres fantásticos en el folclore brasileño?**

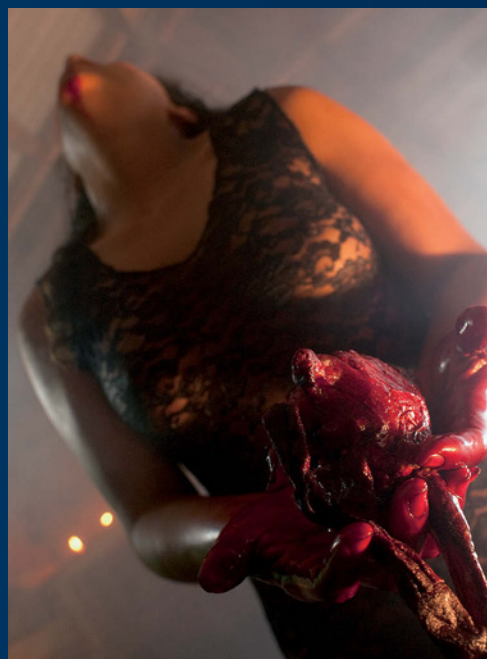
Sí, el folclore brasileño es extremadamente rico, con muchas figuras increíbles, que podrían ser reflejadas en películas, que se transformarían en clásicos mundiales; pero los brasileños tienen una visión infantilizada de su folclore, mucho gracias al escritor Monteiro Lobato, que usó estas figuras en sus creaciones. Por eso la gente piensa que el folclore brasileño es infantil, pero tiene raíces sombrías escondidas dentro de cada uno de sus personajes.

**¿Cuáles son tus influencias? Muchos podríamos ver las primeras películas de Sam Raimi y Peter Jackson...**

De hecho, ellos son mis héroes. Hay otros directores que me encantan también, como el italiano Lucio Fulci, el español Armando de Ossorio o el brasileño José Mojica Marins. Son guerreros, que me inspiraron mucho, y admiro mucho sus estilos personales.

**Después de *As Fábulas Negras*, ¿qué será lo siguiente?**

Espero que *As Fábulas Negras* sea un proyecto que continúe, con los volúmenes 2, 3, 4... Sabemos que hay muchas leyendas, directores y guionistas que podrían contar historias maravillosas. Espero que este proyecto siga creciendo, con nuevas colaboraciones y también coproducciones. También estoy trabajando desde hace algún tiempo en el guion de *Mata Negra*, que será un nuevo capítulo de la trilogía, una continuación de la historia de *Mar Negro*. Y hay dos guiones que también están dentro del universo fantástico brasileño, de los cuales aún no puede contar detalles. Espero continuar que este mundo fantástico, sombrío y tropical continúe creciendo. *SFW*







# MONSTERLAND

E · L · M · U · N · D · O   D · E · L   K · A · I · J · U   E · I · G · A

POR OCTAVIO LÓPEZ

## GODZILLA 2000

GOJIRA NI-SEN MIRENIAMU | 1999 | 99' | TAKAO OKAWARA | TOHO PICTURES

En la sección "Monsterland" se han logrado reunir las películas sobre las especies animales prehistóricas de gigantesco tamaño. Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Gamera y muchos otros viven aquí confinados dentro de unos muros cinéfilos fáciles de admirar.

### MILLENNIUM (EL DINOSAURIO MUTANTE)

Pocos meses después del fiasco que había supuesto la versión digital Godzilla, dirigida por Roland Emmerich y protagonizada por Matthew Broderick y Jean Reno, los seguidores del titán más destructor de la historia del cine quedaban impresionados por el anuncio de la productora Toho de formular un advenimiento totalmente inesperado: una nueva entrega japonesa de su criatura emblemática se iba a realizar. La última aventura del saurio en su tierra natal, *"Godzilla vs Destoroyah"* (*Gojira tai Desutoroia*, 1995), como explicamos anteriormente en "Monsterland" se había fraguado como un funeral y despedida de las pantallas niponas de la bestia, por lo que este anuncio era aún más inaudito. Y así, finalizando el milenio, se estrenaba en 1999 *"Godzilla 2000: Millennium"*. En esta ocasión, el monstruo se presenta como una fuerza de la naturaleza incontrolable e imprevisible. Mientras que Yuji Shinoda y su hija Io, representan una entidad de ámbito casi doméstico interesada en estudiar y prevenir las apariciones de Godzilla, Mitsuo Katagiri lidera el gabinete de control de situaciones de crisis, deseoso de dar muerte a la bestia, según él única forma de solventar la amenaza. En uno de estos ataques, un gigantesco meteorito, sumergido durante millones de años, surge del fondo marino y acude en busca de Godzilla. Se trata de un ente biológico extraterrestre que intenta localizar a la forma de vida más perfecta sobre la tierra, para asimilarla y clonarla. Godzilla, con su poder inigualable y sus células regeneradoras, se torna el candidato ideal para ser engullido por la forma de vida alienígena.

Como se anticipaba, la versión americana estrenada en 1998 había dejado la fama de Godzilla pisada en el pavimento. Había despojado al icónico monstruo de sus señas más identificativas, pues ni su aspecto, ni su personalidad, ni su propia condición cuasi mitológica se había mostrado tal como habían sido durante más de cuarenta años. El resultado económico tampoco había cubierto las expectativas. Toho, con un presupuesto de más ocho millones de dólares, se propuso traer de nuevo a casa y a su concepto original a la

famosa bestia. Shogo Tomiyama, que ya había producido varias entregas de la serie a principios de los noventa junto con el mítico Tomoyuki Tanaka, puso en marcha la maquinaria para que una nueva entrega de Godzilla se hiciese realidad. Para escribir la nueva historia, se recurrió a Hiroshi Kashiwabara y a Wataru Mimura, quienes ya habían escrito varias historias del mismo periodo para el monstruo. El guión de ambos se desligaría totalmente de cualquier atisbo de continuidad con las entregas precedentes, no explicando en ningún momento el origen de Godzilla, y presentándolo simple y acertadamente como una fuerza omnipresente de la naturaleza. Otro conocido de la saga, Takao Okawara, director de varios títulos de la anterior etapa se ocuparía de las tareas de dirección. En el aspecto técnico, Kenji Suzuki, que había asistido a Koichi Kawakita en las mentadas aventuras de Godzilla del pasado, tomaría el relevo de director de efectos especiales dejado tras su marcha en 1995. Para mostrar a Godzilla en pantalla, el experto en construcción de trajes Shinichi Wakasa diseñó el nuevo aspecto de la bestia, donde lo primero que llama la atención son sus exageradas, pronunciadas y moradas espinas dorsales, casi una reafirmación de su configuración, y aportando, en general, un look más draconiano. A continuación se confeccionaron cuatro trajes, teniendo el principal mecanismos animatrónicos en su cara para acrecentar la sensación de realidad. Y el veterano especialista Tsutomu Kitagawa, siguiendo los pasos de Haruo Nakajima y Kenpachiro Satsuma, se enfundó en el interior de Godzilla. Una anécdota del rodaje tuvo lugar en el momento en que el saurio debe clavar una de sus garras en la terraza del edificio donde se encuentran los protagonistas al final del film, para después romper la construcción. Aunque el equipo preparó unos orificios para que Kitagawa supiese donde encajar sus dedos, debido a lo incómodo del disfraz nunca atinaba a introducir la zarpa en sus correspondientes concavidades, llegando a romper una de las uñas de la garra. Finalmente, tuvo que realizar la toma desprendiéndose de toda la parte superior del traje para poder ver con deteni-

miento dónde metía la mano. Como apunte anecdótico, es en esta película donde por primera vez se generó totalmente por ordenador a Godzilla, en concreto para la escena natatoria. En cuanto a Orga, el monstruo rival de la cinta, fue interpretado por Makoto Ito, especialista habitual de la serie Kamen Rider. Queda patente en esta película la ambición con la que se afrontó a nivel de efectos especiales, pues se encuentran durante su duración diversos segmentos imaginativos que tratan de aunar los efectos digitales y la técnica del suitmation, consiguiéndolo sólo esporádicamente y teniendo su peor exponente en la exposición tanto de la nave extraterrestre como la primera forma de vida tentacular que sale de su interior. Como es obvio, no se puede comparar este resultado con productos de la misma naturaleza producidos en Estados Unidos, como su ya citada antecesora, pero sí que se le puede achacar no estar a la altura de su rival por antonomasia, *"Gamera 3: La Venganza de Iris"* (*Gamera Suri Jyashin Irisu Kakusei*, 1999), que con idénticos condicionantes articulaba un resultado que más que satisfactorio, era perfecto.

Pasando al plano interpretativo, los espectadores más retentivos recordarán al actor protagonista, Takehiro Murata, por su papel de Kenji Andoh, el fiel sirviente de la empresa Marutomo en *"Godzilla Contra Mothra"* (*Gojira tai Mosura*, 1992). Aquí actúa como Yuji Shinoda, el fundador y máximo responsable de la agencia encargada de prever las apariciones del monstruo, siempre abstraído en su trabajo pero totalmente entregado a su causa. La jovencísima Mayu Suzuki interpreta a su hija, Io Shinoda. Se nos deja entrever el pasado trágico de la madre y mujer de los Shinoda, y lo cierto es que la pequeña actriz resuelve correctamente su interpretación como la asistente de su padre, su único sustento familiar. A este hermético núcleo parental llega la periodista Yuki Ichinose, con las facciones de Yuki Ichinose, que termina siendo el único personaje que sufre cierta transformación, pasando del bloqueo inicial en su relación con la familia Shinoda a ser una promesa de madre y esposa del clan. Finalmente, el villano del filme y res-





ponsable de las fuerzas militares, está interpretado por Hiroshi Abe, siempre hierático y que acaba teniendo uno de los mayores y más cercanos cara a cara con Godzilla de su historia.

Los referidos protagonistas comienzan la película lo suficientemente bien contruidos para iniciar la trama con interés, pero una vez que debido a los acontecimientos del film los personajes quedan, literalmente, como meros observadores desde una terraza de la batalla final entre Godzilla y Orga, la parte interpretativa se resiente y queda una sensación bastante insípida en este aspecto. De igual modo, en este último fragmento es donde la sensación de producto menor surge con más fuerza, con la referida batalla entre los dos monstruos muy parecida a tantas otras anteriores y con una puesta en escena que deja translucir los peores defectos del kaiju eiga. Por el contrario, el comienzo de la película es espléndido, con la llegada de Godzilla al faro, mas leviatán que nunca y totalmente evocador de su antepasado cinematográfico, el Rhedosaurio de *“El Monstruo de Tiempos Remotos”* (*The Beast from 20,000 Fathoms*, 1953). Los siguientes momentos, con el primer encuentro entre los protagonistas con Godzilla en el túnel, aunque herede instantes de la cinta de Emmerich (algo que también ocurre en su llegada a la costa de Ibaraki), son muy sugestivos, así como el ataque de la bestia en Nemuro y esos planos del coche circulando con la montaña radiactiva viviente caminando en la lejanía contra tonalidades rojizas, convocando en ambos casos ambientes de auténtica pesadilla infernal y apocalíptica. Del mismo talante se contempla los últimos momentos de la película, con una breve reflexión de los protagonistas sobre la naturaleza de la criatura, mientras el propio Rey de los Monstruos, victorioso, campa a sus anchas por la urbe destruyendo todo lo que encuentra a su paso, concluyendo con ese rayo de energía surgida de sus entrañas, lanzado a su alrededor para instaurar su reinado de forma definitiva para el nuevo siglo que estaba a punto de comenzar.

A esta secuencia ayuda enormemente la partitura compuesta por Takayuki Hattori, que deja

fluir un triste lamento femenino para subrayar el sin sentido destructivo ocasionado por Godzilla. Hattori ya era un conocido del saurio, pues había compuesto *“Godzilla vs SpaceGodzilla”* (*Gojira tai SupēsuGojira*, 1994). En la presente, mejoró su trabajo anterior (demasiado deudor de otras corrientes más generalistas) y aun presentando cierta monotonía aportó temas interesantes como el ya citado réquiem, o el tema principal para Godzilla, una pieza robusta pero triste que emplea de diversas formas durante todo el metraje, llegando a deformarlo lo suficiente como para convertirlo en el tema de monstruo antagonista y potencial clonador de Godzilla, Orga.

Por último, resulta especialmente llamativo que precisamente Orga, una aberración con orígenes digitales con cierto parecido al saurio de Emmerich y que trata de emular al Godzilla original, sea devastado desde su interior con toda la potencia imaginable del Rey de los Monstruos ¿Toda una declaración de intenciones sobre la identidad del saurio?

El estreno de la película se produjo el 11 de Diciembre de 1999 en Japón, y con una taquilla de 15 millones de dólares (doblando su presupuesto), sin ser una recepción monumental se convirtió en el título de más éxito de las navidades. La propia Sony, encargados de la película americana anterior del monstruo, se propuso estrenarla también en EE.UU. Para ello, realizaron un doblaje anglófono que enfatizaba la vertiente cómica en algunos momentos, y remontaron la película eliminando algunos momentos y subtramas (como la concerniente a los incomprensibles mensajes emitido por el ente alienígena), elaborando un montaje final más breve que el original japonés. Incluso el compositor J. Peter Robinson elaboró diversas piezas musicales que sustituyeron fragmentos del score compuesto primeramente por Hattori. Esta versión, rebautizada sencillamente como *“Godzilla 2000”*, se estrena a bombo y platillo en Estados Unidos en más de dos mil pantallas el 18 de Agosto de 2000. Hacia 15 años que no se estrenaba en cines ninguna aventura nipona de Godzilla, y lo cierto es que la taquilla del film se ajustó a las expectativas del es-

tudio, con diez millones de recaudación total. Curiosamente, Michael Schlesinger, quien escribió y produjo esta versión, estuvo durante un tiempo tratando de formular una continuación americana que se llamaría *“Godzilla Reborn”*. Schlesinger escribió esta historia manteniendo el personaje de Shiro Miyasaka, el asistente de Katagiri, mientras que el protagonismo recaería en una periodista de vacaciones. Su rodaje se llevaría a cabo en Hawaii y las escenas de efectos especiales serían filmadas por Toho. El argumento narraba cómo Godzilla llegaba a las islas hawaianas, ante el desconcierto de la población, para finalmente descubrir que su objetivo era enfrentarse a Miba, un monstruo con aspecto de murciélago hecho de lava. En origen, Joe Dante iba a dirigirla, Toho aprobó la historia (con la condición de no matar a Godzilla a mitad de la película y ser posteriormente clonado) y hasta se ideó una aparición estelar de Raymond Burr. Pero Schlesinger no pudo encontrar la forma de financiarla, y no se llevó a cabo.

En cambio, Shogo Tomiyama sí que consiguió que su nueva producción *“Godzilla 2000: Millennium”* fuese la primera de un período de películas del saurio que acertadamente se llamó “Etapas Millennium”, concluyendo en 2004 con *“Godzilla Final Wars”*. Y mientras se publican estas líneas, historia actual de Godzilla se está escribiendo: como se anticipaba en el Scifiworld de Enero, una nueva película japonesa (además de la continuación americana de film de Edwards) se está gestando. Ello parece indicar que estamos asistiendo a lo que más que probablemente será el inicio de una cuarta etapa japonesa del monstruo, y aquellas líneas que publicitaban esta película como *“el comienzo del impactante e inimaginable siglo de Godzilla”*, resuenan más vigentes que nunca.

Y el mes que viene: ¡Dos pequeñas hadas a cargo de una gigantesca deidad! ¡Un codicioso sin escrúpulos quiere hacer negocio con ello! ¡Regresa en el siguiente número de Scifiworld a Monsterland para ser testigo del nacimiento del lepidóptero más deslumbrante que Ishiro Honda dirigió en 1961 con *“Mothra”*! **SFW**







**"I walk my path alone...  
Who would walk with me?"**

# CONSTANTINE

**EXORCISTA, DEMONOLOGISTA, Y MAESTRO DE LAS ARTES OSCURAS**

por Rafael Ruiz-Dávila

**E**stamos en la calidez de nuestro pub favorito. Fuera, la lluvia londinense se lleva todos los pecados de la ciudad y sus habitantes como un gris y húmedo olvido. Se abre la puerta y entra un hombre delgado de aspecto ligeramente demacrado. Rubio y algo despeinado, camisa blanca y corbata, gabardina color camel. Abre un paquete de Silk Cut, saca un cigarrillo y lo enciende con una chispa que vemos entre sus dedos e imaginamos que será una cerilla que no podemos ver. Pide una Guinness y empieza a ligar con una pelirroja que está en la barra, ella se revuelve, él murmura algo ininteligible y la espalda de ella se quiebra y se abre, dejando escapar un ser que parece salido del averno. El hombre sonríe, vuelve a murmurar y, tras un fogonazo, el demonio ha desaparecido. El hombre de la gabardina vuelve a encenderse un cigarrillo y pide otra Guinness. Y entonces sabemos que hemos visto a John Constantine.

Aparecido en las páginas de *The Saga of the Swamp Thing* #25 (Junio de 1984), John Constantine salió de la mente del guionista de Northampton, Alan Moore, y del arte de Stephen Bissette. John Tottleben. Se presentaba como un mago, un místico. Inglés, nacido en Liver-

pool, y daba más quebraderos de cabeza que soluciones. Sabía demasiado y, aun conociendo los secretos arcanos del universo, se enfrentaba a demonios y fantasmas con mentiras y engaños, más que con magia y hechizos. De aspecto demasiado parecido al cantante Sting, el mismo Alan Moore dijo que todos los magos que conocíamos eran de aspecto tétrico y sombrío, viejos de barba larga (como él), con túnicas extrañas y vida extrañamente anormal. Él quería



**Un hombre que no dudaba en engañar a dioses y demonios, que sacrificaba a inocentes y amigos, un alcohólico y mujeriego, adicto al tabaco**

un mago de clase trabajadora, joven, encantador. Añadió además, a este respecto:

*"Un día, estaba en Westminster, en Londres –después de que introdujéramos al personaje–, y yo estaba sentado en un sandwich bar. De repente, por las escaleras, apareció John Constantine. Llevaba una gabardina, el pelo corto, y se parecía, aunque no exactamente, a Sting. Él se parecía exactamente a John Constantine. Me miró, clavó sus ojos fijamente en los míos, me sonrió, asintió casi conspiratoriamente, y entonces solo caminó alrededor del la esquina hasta la otra parte del snack bar.*

*Me senté allí y pensé, ¿debo ir alrededor de aquella esquina y ver si realmente está ahí, o debo solo comerme mi sandwich y dejarlo? Opté por lo último; pensé que era lo más seguro. No estoy haciendo ninguna afirmación. Solo estoy diciendo que ocurrió. Una pequeña y extraña historia."*

Más tarde, Alan Moore aseguró que volvió a ver a dicho John Constantine en Londres, años después.

El personaje fue perdiendo este parecido al artista, pero su personalidad siempre se mantuvo inamovible: cínico, irónico, sarcástico, incisivo... Un hombre que no dudaba en engañar a dioses y demonios, que sacrificaba a inocentes y amigos, un alcohólico y mujeriego, adicto al tabaco. Carismático y encantador. Odiado por muchos pero necesitado por todos. El hombre que tiene todas las soluciones y al que no quieres acudir. A quien el Infierno considera la presa más anhelada por varios de sus dirigentes, y el único que cada vez que el mundo se ha enfrentado al fin de todo, ha estado ahí. Ese es John Constantine.





**"I'm John 'fucking' Constantine...  
And you're fucked"**

## EL CÍNICO MAGO DE VERTIGO

John Constantine recibió su propia serie en enero de 1988, en el seno de DC Comics, con el título de *Hellblazer* (o "John Constantine: *Hellblazer*"), aunque a partir de 1993, se convirtió en parte del sub sello Vertigo. Su primer guionista fue Jamie Delano, y tras su primer dibujante, John Rigway, muchos fueron los que se apuntaron a dibujar el rostro del Azote del Infierno. Y también no pocos guionistas han definido la vida y obra de este personaje siempre con acierto y calidad, dividiendo la historia de Constantine en etapas que podemos titular con los nombres de dichos guionistas: Peter Milligan, Neil Gaiman, Mike Carey, Garth Ennis, Paul Jenkins, Warren Ellis, Brian Azzarello, Denise Mina, Andy Diggle...

Con su cancelación, el mundo del cómic se levantó en armas, lectores, autores, dibujantes... hubo quien dijo que no podías considerarte un auténtico guio-

nista británico si no habías escrito al menos una obra de *Hellblazer*.

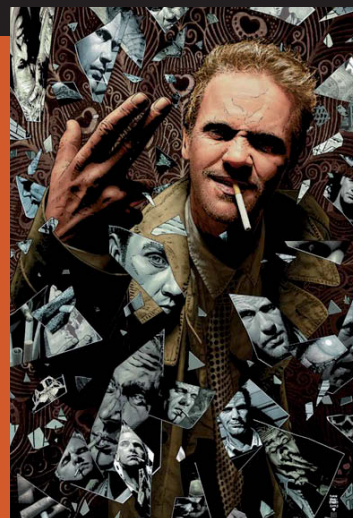
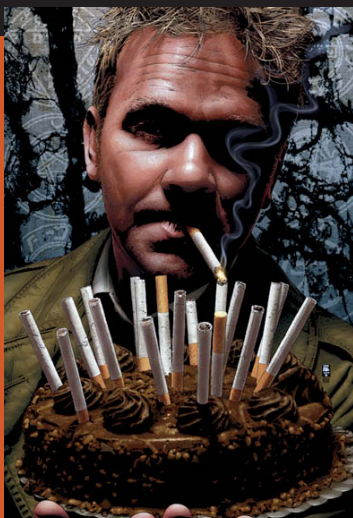
La etapa de John Constantine: *Hellblazer*, en Vertigo, es larga e interesante. Una cantidad ingente de autores han dado su toque al mago inglés, que mediante plumas y lápices, ha evolucionado, ha vivido, luchado, follado y muerto... varias veces, siempre evitando a la Parca. Es una etapa digna de estudio y análisis, y que merece un amplio trata-

miento que no podríamos darle en esta primera entrega. Así, en el volumen 2 de este artículo, repasaremos los 300 números de *Hellblazer*, así como las apariciones del personaje en las otras series de Vertigo (y alguna de DC): *Swamp Thing* de Alan Moore, *Swamp Thing* de Brian K. Vaughan, *Zatanna*, *Books of Magic*, *Books of MagicK: Live during Wartime*, *The Trenchcoat Brigade*, *The Sandman*....

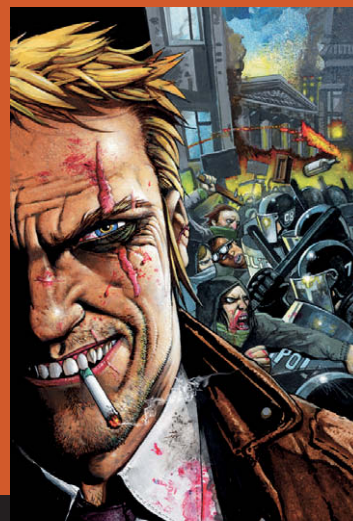
**"Bollocks!"**

## EL DÍA MÁS BRILLANTE DE JOHN CONSTANTINE

Tras su "muerte" al final de la serie *Hellblazer*, la última de la cual, según John, no podría escapar como las veces anteriores, John Constantine apareció en pleno universo superheroico DC, más joven, ligeramente cambiado pero tan cínico y agudo como siempre. Tras la saga "La Noche más Oscura" en la que estuvieron implicados la práctica totalidad de los personajes del universo DC en su lucha contra los Linternas Negras, que sacaban su poder de la muerte, vino la continuación de ésta, de mucho menor calidad, "El Día más Brillante", pero con maravillas como la que comentamos: "En busca de la Cosa del Pantano". Publicada originalmente como *Brightest Day Aftermath: The Search of Swamp Thing* #1-3, y realizada por Jonathan Vankin a los guiones y Renato Castiello y Renato Arlem a los lápices, contaba cómo la resurrección de Alec Holland, la otrora Cosa del Pantano, lo había convertido en protector de la Entidad. Esto abrió un debate: si Ho-







lland estaba vivo... ¿dónde estaba la Cosa del Pantano? La búsqueda del Guardián del Verde movía a los héroes más importantes de DC (Superman, Batman y Wonder Woman) y ponía ante ellos al irreverente mago inglés que veía cómo lo traían “a la vida” de nuevo mientras miraba al lector fijamente y escupía un “Bollocks!” en una clara ruptura de la cuarta pared, haciendo de introducción a una historia en la que hasta el mismísimo Superman se arrodillaba ante nuestro inglés favorito.

**“Cuando recurra a mi último truco, lo sabrás”**

### THE NEW 52: CONSTANTINE EN DC

Cuando tras la saga / subuniverso Flashpoint, todo DC se reordenó mediante un *reboot* que se iniciaría en 2011 como “The New 52”, Constantine fue uno de los personajes que la editorial aprovechó para varias de sus colecciones. Ansiado por los directivos durante toda su vida en Vertigo debido a la increíble popularidad del personaje, Constantine empezó a hacer

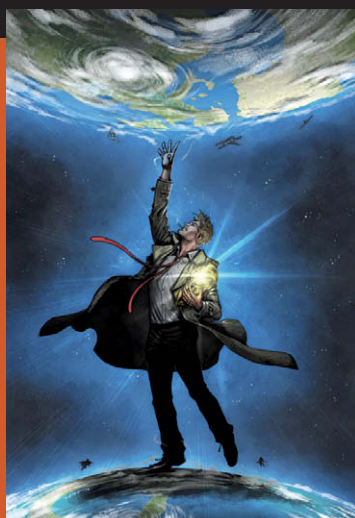
cameos en diferentes series hasta que llegó su aparición estrella en una nueva colección, Justice League Dark, una suerte de Liga de la Justicia conformada por personajes místicos de DC y Vertigo que se encargaban de velar por la paz mágica del mundo, y que incluía a figuras como Deadman, la Encantadora, Andrew Bennet de “Yo, Vampiro”, Shade, Zatanna... y por supuesto, John Constantine para liderarlos a todos aun siendo uno de los tipos más odiados del nuevo universo (no en vano él ya llevaba varios años en lucha cuando los primeros héroes, la Liga de la Justicia, hicieron acto de presencia). La agencia A.R.G.U.S. (una especie de S.H.I.E.L.D. a lo DC) es quien los convoca de alguna manera tras su primera aventura en la que queda patente que los héroes más poderosos son incapaces de enfrentar amenazas de origen místico, pero Constantine establece que no se alinearán con nadie y que actuarán de manera independiente. Las Nuevas 52 recuperan el noviazgo sugerido en los cómics de Vertigo (y en algunos cómics de Zatanna en DC)

entre la hija de Giovanni Zatara y el mago de Liverpool. Mantienen un tira y afloja que se convierte en el reclamo sentimental de la serie durante una buena parte de los cómics. La alineación de la Liga Oscura va cambiando, pero John parece que siempre se mantiene ahí, e incluso descubrimos que la base de la Liga, que además es propiedad de Constantine, es la Casa de los Misterios, otro “personaje” de oriundo de Vertigo, reconvertido aquí en un lugar fuera del tiempo y el espacio, una casa victoriana que viaja entre dimensiones y es nexo de realidades, laberinto místico y guarida de horrores inimaginables, además de estar unida psíquicamente a John. La popularidad del personaje (muy descafeinado en esta nueva encarnación, eso sí) hizo que en una de las siguientes olas apareciera una nueva cabecera en el planning editorial de DC dedicada enteramente al personaje en solitario, denominada, tan solo “Constantine”. En ella, el *mage* recuperaba un poco de su fuerza original, volvía a ser más crápula y prueba de ello es que su número 1

empezaba como el primer cómic de Hellblazer: con el sacrificio de un amigo por alcanzar sus propósitos. Tras la Trinity War y Forever Evil: Blight, los arcos argumentales de sendos crossovers, Constantine se centró más en su lucha contra la secta de la Llama Fría, donde se enfrenta a viejos conocidos de los cómics Vertigo: Tannaruk, Mister E y la hija de Sargon. pero si hay algo que todos queremos ver en esta serie es, sin duda, al padre de Zatanna, el gran Giovanni Zatara, ahora parte de la peligrosa secta. No sabemos por dónde seguirán los derroteros de la serie de Constantine, pero se ha erigido en defensor del equilibrio mágico del mundo. Y el precio a pagar por ser un héroe es demasiado alto para él. Una serie más mística y menos religiosa de lo que era Hellblazer y que no sabemos cómo será su continuación tras los Nuevos 52.

### “Into the light I command thee” CONSTANTINE, EL FILM

En 2005, Francis Lawrence sorprendió a todos los fans de Ver-







tigo en general, y del cínico mago de Liverpool en particular, con una adaptación de las aventuras de Hellblazer, trasladadas a la gran pantalla en una película que, desgraciadamente, gustó al público general pero no satisfizo las expectativas de los lectores. Su protagonista fue interpretado por un hierático Keanu Reeves, dando vida a un John Constantine que perdía varias de sus características principales: aunque conservaba su cinismo, el aire amargado, y sus cáusticas frases, era americano (la acción transcurre en EEUU), su pelo era moreno y la gabardina color camel era sustituida por una chaqueta negra a conjunto con el pantalón, dándole quizá un aspecto más sombrío pero menos característico. Como partenaire tuvo a Rachel Weisz en el papel de una pseudo medium (había bloqueado sus poderes cuando vio que a su hermana gemela la internaban por ver a los muertos) y a un jovencísimo Shia LaBeouf como Chas (aquí apellidado Kramer), que de un gigantesco hombrón que hace las veces de



guardaespaldas de John, pasaba a ser una chavalín chulillo, eso sí, que como el original, llevaba a Constantine de un lado a otro en el taxi. Si bien John era un poco más dado a armas y artilugios entre "jamesbondescos" y sobrenaturales, y varios personajes asisten a John en su lucha, la cinta tuvo bastante de la historia "Malos Hábitos", escrita por Garth Ennis, en la que John

Constantine se enfrenta a su terrible final, no por un demonio, sino por algo mucho más terrenal: el cáncer. Aparecen personajes de los cómics como Lucifer (Peter Stormare), Papa Midnite (Djimon Hounsou) o el andrógino Arcángel Gabriel (Tilda Swinton). En definitiva, una obra que, con el tiempo, va enseñando sus bondades más para que vayamos olvidando sus fallos.



**"Exorcist, Demonologist, and Master of the Dark Arts"**

## CONSTANTINE, LA SERIE

Como ya vimos en la Scifiworld #82, en el artículo dedicado a ella, la NBC comenzó a emitir una serie de televisión que trasladaba las desventuras del inglés con una primera temporada de 13 episodios en los que el actor protagonista, Matt Ryan (actor de *Mentes Criminales*, y otras teleseries, aunque más conocido por poner la voz al pirata Edward Keenway en el videojuego *Assassin's Creed IV: Black Flag*), interpreta de una manera soberbia a Constantine, con una voz británica que se aloja en los oídos haciéndolo inolvidable y dándole por fin sonido al personaje de Vertigo. Quizá comparado un poco con la serie *Supernatural* (sobre todo el episodio 2, uno de los peores), los guionistas se han afanado por mostrar un Constantine más cercano al de los cómics de Hellblazer, cínico, irónico, sarcástico, un antihéroe que no duda en sacrificar a los







que tiene alrededor para salvar a la humanidad. Lo asisten aquí un Francis “Chas” Chandler (Charles Halford) enorme, boba-licón, que muestra un gran corazón en cada fotograma y, si en el piloto de la serie teníamos a Liv Aberdine (un trasunto algo cutre del personaje de Zatanna que no convenció a los fans), en el segundo capítulo conocíamos a Zed (sacada directamente de los cómics pero algo modificada), una clarividente interpretada por Agélica Zelaya que busca a John para que la ayude a usar sus habilidades... a cambio de ayudarlo a él en su cruzada. Una cruzada que, aunque era privada y personal en su momento, se vuelve un servicio al Cielo cuando Manny (Harold Perrineau), algo así como el ángel de la guarda de John, le desvela que algo llamado “la oscuridad creciente” llega a la Tierra y él es el elegido para detenerla. Solo así, quizá, podrá salvar su alma. Los guiños en la serie son numerosos: la aparición del casco del Doctor Fate en la casa del molino de Jasper donde vive John

(¿un homenaje a la Casa de los Misterios o a la Torre del Destino?), la calavera dorada de tres ojos que representa la Caja de Pandora (“Trinity War”), el detective Jim Corrigan en Louisiana (a.k.a. The Spectre), el malvado Felix Faust, el diamante negro que usa en los cómics Eclipse, un cruel y déspota Papa Midnite y, por supuesto, la aparición de casi todos los miembros del grupito de Newcastle donde se perdió el alma de Astra por culpa del demonio Nergall, y que acabó con John en el psiquiátrico de Ravenscar.

**“C’mon, John! You always be the Hellblazer...”**

### **EL FIN DE LAS NUEVAS 52, DARK UNIVERSE Y OTROS PROYECTOS FUTUROS**

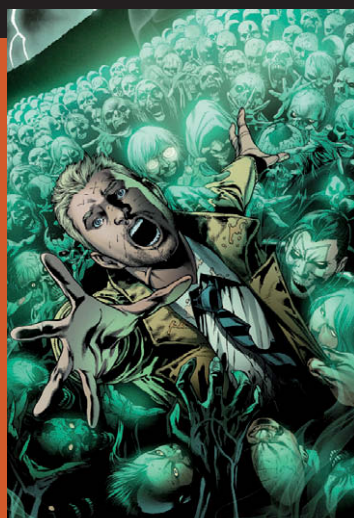
DC Comics se frotaba las manos cuando pudo coger al personaje estrella de su sub-sello para lectores adultos, Vertigo, y utilizarlo para su universo diegético superheroico. El personaje estrella de Vertigo entró en DC por la puerta grande, enfrentán-

dose a Superman, haciendo equipo con Batman, buscando a la Cosa del Pantano... Pasó a las Nuevas 52 como hemos visto y, ahora que este *reboot* llega a su fin, John vuelve a la carga con serie propia (¿quizá con el nombre “Hellblazer”?) así como parte de una nueva cabecera, Dark Universe, que sustituiría a la Justice League Dark.

Es además con este título que Guillermo del Toro ha “amenazado” con una película en la que converjan los personajes mágicos más populares de DC y Vertigo: Swamp Thing, Deadman, Zatanna y, cómo no, John Constantine, entre otros. En el audiovisual siguen los proyectos, ya que la NBC ha declarado que, si no otorga una segunda temporada a Constantine, ésta podría pasar a SyFy con el título *The Hellblazer*. E incluso hay páginas que sugieren una posible secuela del Constantine de Keanu Reeves. John Constantine hace incluso un pequeño cameo en el documental *The Mindscape of Alan Moore*, de solo unos segundos, aunque gloriosos. Pero

si hay algo curioso actualmente en el audiovisual del Azote del Infierno, es la webserie animada de *stop-motion* (con cartón y plastilina) *John Con Noir*, producida por DC y que se estrenó en 2015, coincidiendo con la *mid-season* de la serie de la NBC; una webserie a la que el mismo Matt Ryan ha puesto voz. El producto, que cuenta con Goyer y Cerone (creadores de la serie de la NBC) como personajes desaparecidos que John debe encontrar, sigue la estela de la serie de la NBC aunque con una estética que recuerda mucho a la celeberrima y macarra *Robot Chicken*.

Como vemos, un personaje marginal que nació en un sub-sello editorial dedicado a lectores de cómics no habituados a comics mainstream, tras dar el salto al gran público, ha diversificado desde las viñetas a un crisol de medios que dan la impresión de ser legión. Y que siga. Que tengamos Hellblazer para rato pues, como el mismo personaje dice, en cada fin del mundo está él para verlo. **SFW**









# BUCK ROGERS

## ¿QUÉ HACE UN TÍO COMO TÚ, EN UN SIGLO COMO ESTE?

por Raúl Gil Toural

**E**ste mes inauguramos nueva sección. Con Retro Series repasaremos mes a mes esas series clásicas del género que se han quedado grabadas en nuestra memoria. El simple hecho de mencionar algunos de los títulos que visitaremos en los próximos números (*El túnel del tiempo*, *UFO*, *Espacio 1999*, *El hombre de los seis millones de dólares*, *Viaje al fondo del mar*, *El hombre invisible*, *Mi bella genio*, *Per-*

*didos en el espacio*, *Batman*, *Man from Atlantis*, *Tierra de gigantes* y un larguísimo etcétera) nos harán volver a los tiempos de VHF y UHF, donde dos canales eran más que suficientes para saciar nuestras ansias de historias fantásticas fidelizando delante de la pantalla a cientos de miles de críos, que como tú ahora, ve aquellos tiempos con el cariño suficiente para perdonar sus errores y valorar su valentía catódica.

### LA HISTORIA DE BUCK

Se puede decir que el personaje de Buck Rogers ha tocado todos los palos, siendo su primera manifestación en la historia "Armageddon 2419 A.D." escrita por Philip Francis Nowlan en las páginas de *Amazing Stories* allá por el año 1928. Luego se le pudo ver en tiras cómicas, radio, seriales de cine y una primigenia serie de televisión emitida por la ABC entre 1950 y 1951, hasta llegar a la producción que nos ocupa, que curiosamente dio su primer paso en el cine, pues *Buck Rogers. El aventurero del espacio* (Buck Rogers in the 25th Century, 1979, Daniel Haller) se paseó antes por el cine que por la televisión.

**Se puede decir que el personaje de Buck Rogers ha tocado todos los palos**

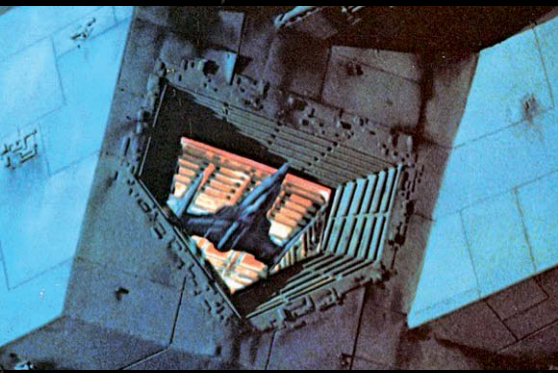
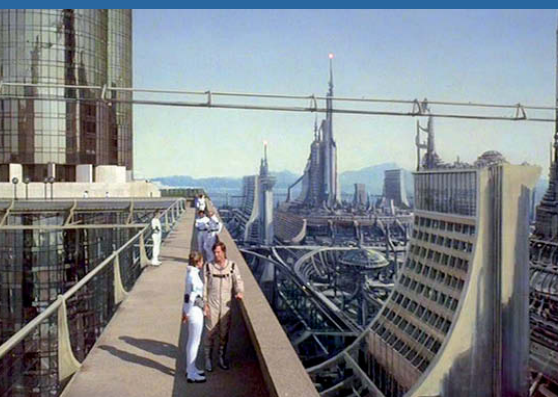
¿Pero de qué va Buck Rogers? La historia, en sus distintas ramificaciones, nos viene a contar como un individuo del siglo XX termina apareciendo en el siglo XXV después de un largo período de hibernación o animación suspendida, como se le quiera llamar.

### PILOTO CINEMATOGRAFICO

Y no me refiero a la profesión del Capitán Rogers, -que también-, sino que desde un







Erin Gray como la Coronel Wilma Deering y Gil Gerard como el Capitán William 'Buck' Rogers.

principio se planteó que la presentación en sociedad del nuevo Buck Rogers siempre sería en pantalla grande.

En este piloto se nos relata como Rogers despegue del planeta Tierra en el año 1987 en una misión de la NASA con destino al espacio profundo. Durante su viaje, el astronauta queda congelado y no es hasta el año 2491 que despierta para descubrir que cinco siglos después, todas las personas que conoce han desaparecido y no hay rastro de su identidad a causa de una gran guerra nuclear que ha devastado todo el planeta, obligando a los pocos humanos su-

pervivientes a vivir en ciudades controladas por consejos computerizados. Sus habilidades en combate son un bien preciado en una época "más civilizada", donde se aliara con el nuevo orden para luchar contra las amenazas del planeta, que no son pocas.

Si hacemos un ejercicio de suposición temporal y nos plantificamos en aquel 1979, recordaremos que eran unos años donde la explosión mediática de *Star Wars*, aún reciente, había generado una onda expansiva que abarcaba todos los ámbitos, dicho en plata: ¡la *Space Opera* estaba hasta en la sopa!, y los su-







Jack Palance como Kaleel en el episodio "Planet of the Slave Girls"



Erin Gray y Gil Gerard junto a Buster Crabbe como el Brigadier Gordon.

cedáneos no se hicieron esperar, desde llevar las nuevas aventuras de la Enterprise al cine ese mismo año, a plagar la parrilla televisiva de productos que con mayor o menor acierto se apuntaban al carro de las aventuras espaciales, siendo por aquel entonces, *Battlestar Galactica* la mejor parada en los tubos catódicos.

Por eso es que muy posiblemente, el *Buck Rogers* que conocemos hoy día no hubiera sido posible sin el precedente de *Battlestar Galactica*, pues no son pocas las cosas que comparte con la otra gran producción de Glen A. Larson. De hecho, este piloto cinematográfico se es-

trenó en salas un mes antes de que se emitiera el último episodio de *Galactica*, lo que llama a pensar con toda lógica que la producción de *Buck Rogers* compartió y heredó buena parte de elementos de la otra niña bonita de Larson. Desde el diseño de los Starfighters terráqueos (conceptos desechados de Ralph McQuarrie para los vipers de *Galactica*) hasta gran cantidad de los efectos visuales y sonoros, manteniendo constantemente esa sensación de *déjà vu* durante toda la serie.

El *film*, estrenado en salas americanas en marzo de 1979 y en España en julio de ese mismo año, recaudó casi 22 millones de dólares, con un presupuesto de apenas tres millones y medio, lo que impulsó esa esperada primera temporada, que no empezó a emitirse hasta septiembre de 1979.

## BUCK ROGERS, AVENTURAS EN EL SIGLO 25

Así rezaba el título en castellano de la serie televisiva que recuperaba a casi todos los participantes de la película piloto. De esta forma, Gil Gerard retoma el papel del Capitán William "Buck" Rogers, Erin Gray se calza después de unas tensas negociaciones las mallas de la Coronel Wilma Deering y la sexy Pamela Hensley dosifica al extremo sus apariciones como la Princesa Ardala, mientras que Michael Ansara sustituye a Henry Silva en el papel de Kane.

En su primera temporada, la serie recupera las aventuras de Buck Rogers tal y como quedaron en la película piloto. Llama la atención

**El Buck Rogers que conocemos hoy día no hubiera sido posible sin el precedente de Galáctica**



Pamela Hensley como la Princesa Ardala.



Gerard junto a Juanin Clay en el papel de la Mayor Maria Landers.







que los primeros episodios están configurados como episodios dobles, esto se debe a que en un inicio se pretendía que las entregas televisivas fueran a modo de películas para televisión de dos horas. A lo largo de toda la serie, pero en especial en esta primera temporada, la producción acogió a varios actores invitados, muchos de ellos conocidos por todos nosotros. Intérpretes como Jamie Lee Curtis, Gary Coleman, Jack Palance, Peter Graves, Sid Haig, Cesar Romero, Roddy McDowell y Julie Newmar dejaron su impronta en la serie, pero quizás la aparición más especial fue la de Buster

Crabbe, el actor que dio vida al Buck Rogers de los seriales en 1939. Es importante destacar que Crabbe ostenta el honor de haber encarnado a tres de los personajes más icónicos de los inicios de Hollywood: Tarzán, Flash Gordon y el que nos ocupa, Buck Rogers.

Para su segunda temporada, que empezó a emitirse en enero de 1981, se modificó la premisa de la serie. Ahora Buck se embarca en la nueva aventura de dar con las tribus de humanos que abandonaron el planeta durante la guerra nuclear del siglo XX y que están diseminados a lo largo y ancho de toda la galaxia

(¿es a mí al único que le suena esto? La sombra de Glen A. Larson y *Galáctica* es muy grande).

Para esta segunda temporada, Gil Gerard pedía a gritos que el show cambiase el tono naíf e ingenuo que tanto le repateaba. De esta forma, en plena exploración y búsqueda espacial a bordo de la nave "Searcher", Rogers y Deering dejaban antiguos amigos y conocían otros nuevos. El que más destaca de esta segunda entrega es Hawk, un alienígena, último de su especie de hombres pájaro que procura a lo largo de la segunda temporada dar con un afín de su misma raza.



Una jovencísima Jamie Lee Curtis en el episodio "Unchained Woman"





Sid Haig (a la derecha) como Pratt en el episodio "Flight of the War Witch".



Gary Coleman (de la serie "Arnold") como Hieronymous Fox.



Thom Christopher como Hawk.

El tono marcadamente más serio y comprometido de esta segunda temporada parece que no sentó bien entre la audiencia, que le dio la espalda al show, provocando que la temporada ni siquiera llegara a terminarse, finalizando la producción en el episodio 13, como si de un episodio más se tratase. Se ve que el irrespeto de la NBC Universal por sus producciones siempre ha estado ahí.

## CONCLUSIONES

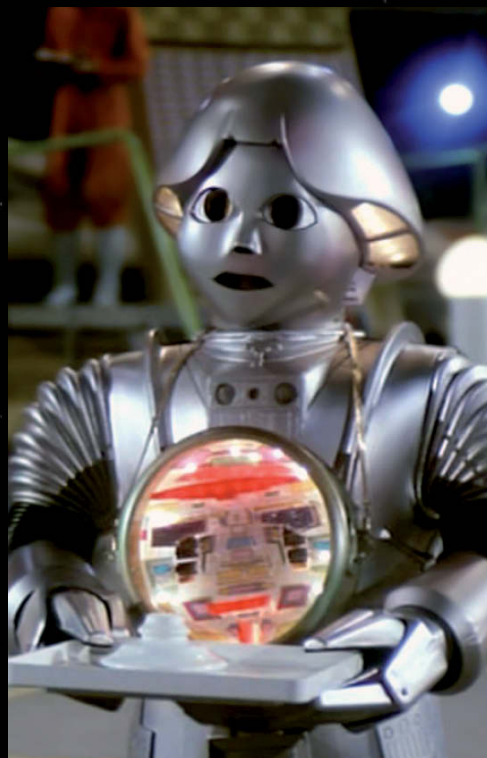
Buck Rogers ha dejado su legado en la televisión, –y si no que se lo digan a John Crichton y *Farscape*–, pero la serie de Glen A. Larson es hija de su tiempo, para bien y para mal. En el apartado negativo, todo el que se acerque a esta producción por primera vez se encontrará con una serie machista y a ratos hasta misógina que pretende convivir con la candidez e ingenuidad propia de los productos destinados a la sindicación televisiva de aquellos años. Por resaltar tan sólo un detalle sangrante para el que escribe: ¿Para que presentar a personaje tan rico en matices como la Coronel Wilma Deering, aguerida piloto de Starfighter y de armas tomar, para luego convertirla en poco más que una damisela desvalida (por lo menos en lo emocional) al decirle a Buck Rogers la fantochada de "No soy sólo una profesional, soy tan mujer como la princesa, y a partir de ahora te lo demostraré."?

Detalles como este, serán contra los que tendremos que luchar al ver producciones televisivas con cierta cantidad de años a sus espaldas. Es inútil, (e injusto), ver con los ojos de hoy a dramas televisivos que se apégaban a otras normas, pensad que de la misma manera, algún espectador se llevará las manos a la cabeza dentro de cuarenta años cuando vea obras como *Breaking Bad*, *Dexter* o *The Strain*, por citar unos pocos ejemplos. Por lo tanto, aplicaros lo que

decía Chakotay de *Star Trek Voyager* en aquel glorioso episodio, *Distant Origin*: "¡Eyes open!". Sed permisivos y disfrutad del camino, que nos esperan buenos momentos de la televisión de género más vintage y entrañable.

En la próxima entrega de Retro Series, tal y como habéis votado en el facebook de Scifiworld, repasaremos las aventuras biónicas del astronauta metido a espía, Steve Austin: *El hombre de los seis millones de dólares*.

Hasta entonces, "no olviden supervitaminarse y supermineralizarse", os espero en la próxima entrega de Retro Series. *SFW*











# EL COLECCIONISTA DE CADAVERES

KARLOFF EN LA COSTA DEL SOL

por Víctor Matellano

**N**o es una gran película, pero es uno de los últimos trabajos del gran Boris Karloff, se trata de una coproducción española y está rodada en España, motivo por el que debemos dedicarle espacio en esta sección.

ABC en su edición del 6 de abril de 1968, contaba de la película que nos ocupa: "Santos Alcocer se ha decidido esta vez por el cine de horror, y una serie de consecuencias terroríficas, con las consiguientes truculencias, es lo que nos ofrece en este film, para el que buscó un reparto brillante: Jean Pierre Aumont, Boris Karloff, Viveca Lindfors y Rubén Rojo, que emplean todos sus recursos para defenderse en sus respectivos y complicados papeles. Quizá la nota más original en esta coproducción hispanonorteamericana haya sido el situarse la acción, no en lúgubres y brumosos lugares, sino en la alegría luminosa de la costa andaluza, lo que ofrece, sin duda, un fuerte contraste con la truculencia macabra del film, rodado en Eastmancolor. Para los amantes de este género, presente en la cinematografía mundial desde casi en sus comienzos, la película de Santos Alcocer les ofrece, desde luego, a fuertes dosis, suspense en intriga".

**Este fue uno de los últimos papeles de Karloff, en este caso usando gafas oscuras**

*El coleccionista de cadáveres* es una coproducción con Estados Unidos de Hispamerfilms, propiedad de la actriz Silvia Morgan y el paraguayo Sergio Newman, quienes también en 1967 produjeron una película con Vincent Price rodada en Madrid, *La casa de las mil muñecas*, dirigida por Jeremy Summers.

Firma esta película Santos Alcocer (*El enigma del ataúd*), aunque parece demostrado que quien la dirigió realmente fue el realizador y guionista americano Edward Mann (*S.O.S: el mundo en peligro*). Manuel de Blas, uno de los actores de *El coleccionista de cadáveres*, certifica en sus memorias "Qué maravi-







*lla!, Qué espanto!” (aisge) que el director “era un americano llamado Edward Mann, aunque la película la firmaba un español, Santos Alcocer, para enmascarar las normas entonces vigentes del Sindicato Vertical”.*

La historia escrita por John Melson, Edward Mann y José Luis Bayonas, narra como el escultor ciego Franz Badulescu (Boris Karloff), utiliza esqueletos de cadáveres, tras un necesario baño de ácido que les despoje de la carne, y los utiliza como armadura de sus obras. El periodista Claude Marchand (Jean-Pierre Aumont), quien llega al sur de España en busca de una entrevista con Badulescu, se interesa por el misterio de la desaparición de una de las jóvenes modelos del escultor, la atractiva

**Parece ser que el personaje interpretado por Boris Karloff estaba destinado a Claude Rains**

Elga (Dyanik Zurakowska). Después se descubrirá que no es la única persona que ha desaparecido en los últimos tiempos en la zona. La clave se encuentra en la sádica y estrafalaria esposa del escultor (Viveca Lindfors).

Parece ser que el personaje interpretado por Boris Karloff estaba destinado a Claude Rains (*El fantasma de la ópera*). Este fue uno de los últimos papeles de Karloff, en este caso usando gafas oscuras. Tan sólo se le verán los ojos sellados en un brevísimo y primerísimo primer plano.

El decorador de *El coleccionista de cadáveres* fue Gil Parrondo, Oscar de Hollywood por *Patton* y *Nicolás y Alejandra*, quien había trabajado en varios títulos con Ray Harryhausen, como *Simbad y la princesa* o *La isla misteriosa*. En “Decorados, Gil Parrondo” (T&B Editores), el decorador recuerda el encuentro con Karloff como uno de los más importantes de su carrera: “Pienso siempre en un momento importante para mis grandes admiraciones, para mi amor hacia el cine, para mi deseo de poder dedicarme alguna vez a esto, fue en el año 1935 cuando vi *El Dr. Frankenstein*. Me impresionó muchísimo, no podía vivir ni dormir nada más que pensando en aquello. Pero sobre todo el personaje, la persona de Boris Karloff a partir de ese momento. Como una obsesión, quería saber todo lo posible de él. Ahora se puede buscar información por mil caminos, pero antes no era posible, había que rastrear mucho en las revistas, ver si venía una entrevista, una foto, y guardarlo todo. Tenía entonces como ídolos a las bellas y a los galanes de Hollywood, pero después a Boris Karloff, era una cosa distinta, no tenía nada que ver con el glamour, ni con el atractivo, era un personaje mágico. Cuando vino esta película a Madrid y me lo presentaron en los Estudios Roma fue una emoción que no se me olvidará jamás. Era una persona agradable, sencilla, dulce, parece mentira que Boris Karloff, el monstruo aquel, fuese dulce. Tener la mano de Boris Karloff en mi mano me parecía que aquello era un triunfo





para mí, mucho más importante que cuando me dieron los grandes premios. La mano de Boris Karloff en mi mano sí que fue importante”.

Para *El coleccionista de cadáveres* se construyeron decorados en los madrileños Estudios Roma en Fuencarral, actuales platós de televisión de Mediaset, como el sótano con la cubeta del ácido, centrando buena parte del rodaje en exteriores en la provincia de Málaga. Localizaciones en Torremolinos, la playa y el Hotel Nautilus, en el que se alojaba el equipo, y sobre todo en la vecina localidad de Benalmádena, donde se utilizó el llamado castillo Bil-Bil, palacete neomorisco actual propiedad del Ayuntamiento, como vivienda del escultor y escenario de los crímenes. El rodaje en la Costa del Sol se realizó en febrero de 1967.

Del rodaje, Manuel de Blas recuerda: “Viveca Lindfors nos cantaba el *Surabaya Johnny* de Kurt Weill, en el bar del hotel a Rosenda Monteros, la actriz mejicana recién venida de Hollywood, y a mí. Y es que aunque rodábamos en Torremolinos, no paraba de llover y nos pasábamos semanas encerrados en aquel hotel tan lujoso como aislado. Entonces todavía había sitios aislados en la Costa del Sol”. Y en cuanto a Karloff, recuerda su saber estar en el rodaje, “Un señor encantador y educadísimo, con una mirada dulce y una voz de bajo profundo”.

Karloff había rodado en España la serie *I spy* en 1965. Dos años después de rodar *El coleccionista de cadáveres*, fallece en Inglaterra, el 2 de febrero de 1969. Bastante antes de que la película se estrene en USA, en agosto de 1971, con el título de *Blind Man's Bluff*.

Estamos ante una obra un tanto extravagante. No obstante, hay algunos elementos resaltantes dentro del extraño conjunto. Por un lado determinados planos inserto, que nos dan datos sobre lo que se esconde tras la trama de los artistas, como el buitre sobre el coche negro, o en la casa el armario con instrumentos de sado, o el cadáver colgado en un gancho en una cámara frigorífica, entre reses, cual *Matanza de Texas*.

## Para Karloff seguro resultó una buena experiencia personal, viviendo en la cálida Costa del Sol

También el personaje interpretado por Viveca Lindfors, ambiguo en el plano sexual y claramente sádico, con una extraña secuencia onírica. Y, sobre todo, las referencias al fantástico: la cubeta del sótano con ácido y la creación de esculturas con cadáveres nos remiten a *Los crímenes del museo de cera*, mientras que al escultor le hacen creer que son cuerpos robados del cementerio, por parte de ladrones de tumbas, en referencia directa al *Ladrón de cadáveres* interpretado por el propio Karloff.

Sin embargo para Karloff seguro resultó una buena experiencia personal, viviendo en la cálida Costa del Sol, alojado en el Hotel Nautilus de Torremolinos. Sin duda unos cálidos últimos tiempos para el monstruo de *Frankenstein*. **SFW**







# CINE ASIÁTICO

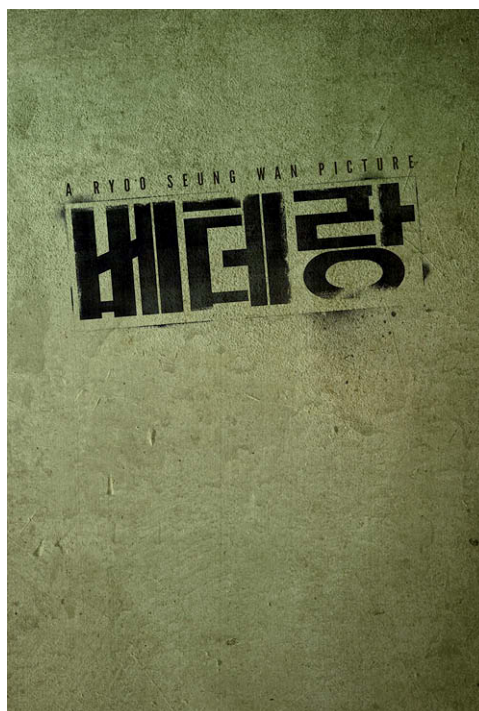
## COREA 2015: PRÓXIMAMENTE EN SUS PANTALLAS

**H**ace apenas 15 años que el cine de Corea del Sur irrumpió como un tsunami entre los cinéfilos occidentales. 15 años en los que el cine coreano arrancó un particular punto y aparte de todo lo que había sido, haciendo del cine de género (especialmente el thriller) su particular bandera. Atrás quedaron los tiempos del cine político, del melodrama de combate y de la serie Z para criaturas. Fijándose en el modelo del cine de Hong Kong y haciendo metapsicoanálisis con sus dramas internos, dieron forma a un cine donde los vales se dieron la mano con la ultraviolencia, los espías ya no solo venían del frío y los villanos lucían los trajes con más garbo que en la pasarela de Milán. Siendo honestos, posiblemente haya que reconocer que últimamente parecen haber tocado techo. Quizá su última gran película fuese *The Yellow Sea* (enten-

diendo gran película como esa que trasciende más allá de que pasen los años), lo que no es tampoco razón para preocuparse. No sería de extrañar que ya hubiera una nueva obra maestra esperando a la vuelta de la esquina. Por eso, no está de más indagar entre los más que posibles candidatos a ese honor, los títulos que se estrenarán en Corea del Sur, de los cuales alguno que otro nos llegará a buen seguro dentro de la programación de algún festival de nuestro país.

*Gangnam Blues* se encontraría en un lugar de honor en ese listado. El thriller de Yu Ha, ambientado en la década de los 70 y forjado según los estrictos patrones del *heroic bloodshed* hongkonés, promete acción de alto calibre e interpretaciones intensas. Está por ver si la cinta logrará estar a la altura de las expectativas que siempre genera el realizador de filmes como *A Dirty Carnival* (2006) u

*Once Upon a Time in High School* (2004), teniendo en cuenta que sus dos películas anteriores, *Howling* (2012) y *A Frozen Flower* (2008) tampoco provocaron una respuesta entusiasta por parte del aficionado. También estaremos expectantes ante la nueva película del director de *The Chaser* (2008) y *The Yellow Sea* (2010), un realizador especialmente diestro para el género que debería prodigarse más por las pantallas. En *Gokseong*, un policía y un chamán intentarán descubrir el misterio detrás de un extraño rumor que se está extendiendo por un pueblo de una zona rural. Hwang Jung-min (*A Bittersweet Life*) y Kwak Do-won (*The Yellow Sea*) protagonizan esta producción de Fox International, cada vez más arraigada en producir filmes en países como Corea del Sur, China o India, como demuestra otro de sus proyectos de este año, *No Country for Young Men*, del di-







rector de la estupenda *The Housemaid* (2010) y la irregular *The Taste of Money* (2012), Im Sang-soo. Aunque la premisa pueda resultar similar a la película de los hermanos Coen, *No Es País Para Viejos* (2007), ya que en ella cuatro hombres encuentran por azar una gran cantidad de dinero, la película se centrará en la venganza de tres de ellos cuando el dueño de la fortuna asesine a uno para recuperarla.

Ryo Seung-wan también tendrá película a punto para este 2015, después del heterogéneo recibimiento a *The Berlin File* (2013) y la indiferencia del público ante el curioso filme de episodios *Mad Sad Bad* (2014). *Veteran* sugiere acción a gran escala, especialmente después de conocerse que la película contiene una secuencia final de pelea en la que trabajaron más de 100 especialistas. La cinta narra la persecución obsesiva de un policía ante el escurridizo hijo de un millonario con habilidad por burlarse de la justicia.

El realizador de *Tazza: The High Rollers* (2006), de la que se estrenó una secuela el año pasado titulada *Tazza: The Hidden Card* (dirigida por Kang Hyung-Chul, responsable de la premiada *Sunny*), *Woochi* y *The Thieves* (estrenadas estas dos últimas en nuestro país), Choi Dong-hun, prepara para este verano *The Assassination*, un thriller ambientado en los años 30 con buena parte de su metraje rodado en los Shanghai Film Studios. La atractiva Gianna Jun, que nos robó el corazón en *My Sassy Girl* hace unos cuantos años ya, interpreta a la jefa de un comando pro-japonés al que se enfrentará un tarantino grupo formado por agentes coreanos de la resistencia y asesinos profesionales.

Otro director a tener en cuenta, y más después de habernos convencido con su thriller *New World* (2013), Park Hoon-jung, nos sorprenderá cambiando de tercio con su tercera película, *The Big Tiger*, ambientada durante la dinastía Joseon y que colocará a ese icono imprescindible del cine coreano llamado Choi Min-Sik en la piel de un guerrero dis-

puesto a cazar al último tigre vivo. No será ésta la única cinta de pelucas y espadas que podremos ver en 2015 vía Seúl. Así, la secuela de *Detective K* titulada *Detective K: Secret of the Lost Island* habrá llegado hace unas semanas a las pantallas (mientras leen ustedes esto) aprovechando las rentables semanas del año nuevo lunar. De nuevo, intrigas palaciegas y misterios detectivescos (muy al estilo de la saga china *Detective Dee*) orquestados una vez más por Kim Suk-yoon. Igualmente esperada es *The Throne*, de Lee Joon-ik, un realizador con numerosos éxitos de taquilla en su curriculum (recordemos *The King and the Clown*) que ha colocado a otro rostro reconocible al frente de su reparto, el de Song Kang-ho (*The Host*). De momento todo lo que ha trascendido es que la cinta trata la historia de un rey que ordena la muerte de su hijo. Está por ver si habrá tiempo para dis-



tracciones espectaculares o todo quedará dentro de los patrones shakespearianos del drama histórico. Mucho más claro nos lo deja *Memories of the Sword*, que por fin llegará a las pantallas tras un año en la incubadora (en ese tiempo, su realizador, Park Heung-sik ha tenido tiempo de terminar un thriller ambientado en los años 30 llamado *Haeeohwa*), una historia de guerreros, traición y venganza que promete ríos de sangre.

El cine fantástico también tendrá su representación entre los estrenos coreanos de este 2015, si bien parece que todos los grandes nombres parecen haber dejado de un lado el género. *The Mutant*, opera prima de Kwon O-kwang, nos llevará a terrenos dignos de una cinta de la Nu Image, con un científico que prueba una droga experimental en su propio cuerpo, transformándose en una terrible criatura. Tendremos criadas robots en *The Maidroid*, de No Zin-soo, a competición en el festival de Yubari, y que podría ser una gamberrada no muy diferente a la película del mismo título que dirigiera Naoyuki Tomomatsu en el año 2008. *Time Renegade*, de Kwak Jae-young (el de *My Sassy Girl*, cuya segunda parte oficial se estrena este 2015 en Corea, después de varias secuelas made in China apadrinadas por el propio Kwak) nos llevará hasta un thriller a través del tiempo, en el que pasado y presente se unirán de un modo sorprendente. De momento, el terror puro y duro parece bastante olvidado por los productores, después de que la moda de hace unos años haya llegado a perder todo fuelle. Buena prueba de ello es que la película más esperada del género terrorífico será la animada cinta de Yeon Sang-ho (*The Fake*), *Seoul Station*, una distópica historia de muerte y contagio que arranca en el mismo centro neurálgico de Corea del Sur, Seúl. Otras películas, como *Wonderful Nightmare*, enésima versión de *El Cielo Puede Esperar*, intentarán suplir como puedan las ansias de género fantástico del aficionado. Que lo consigan o no es otra historia. **SFW**



# AZORÍN

## EL FIN DE UN MUNDO

por Alfonso Merelo

**R**ecientemente, Fernando Ángel Moreno y Julián Díez, coordinaron una antología de ciencia ficción española –Historia y antología de la ciencia ficción española, Cátedra 2014– en la que se incluían textos de autores españoles que en algún momento utilizaron la ciencia ficción como vehículos o herramientas para desarrollar sus propuestas literarias. Entre éstos estaban Nilo María Fabra –comentado en ScifiWorld nº 71– y uno de los componentes de la denominada Generación del 98. Ya hemos comentado en estas mismas páginas a algunos de los autores del 98 que incursionaron en el género, como Unamuno, y ahora traemos uno nuevo como es Azorín con algunas de sus obras claramente definidas dentro de la ciencia ficción.

### EL AUTOR

José Martínez Ruiz nació en Monóvar, provincia de Alicante, en 1873 y falleció en Madrid en 1967. Es hijo de un abogado, y político de tendencia conservadora, y una terrateniente alicantina, siendo el mayor de una amplia familia de nueve hermanos. Desde muy pequeño demuestra una afición intensa por la lectura. Estudia en un internado de los Padres Escolapios en Yecla durante ocho años. Este internado no le reporta muy buenas experiencias como reflejará en su libro *Memorias inmemoriales*. Posteriormente estudia Derecho en la Universidad de Valencia, en la que asiste muy asiduamente a tertulias literarias y políticas. Sus intereses se decantan por las ideas krausistas y anarquistas. Comienza publicando artículos periodísticos en diversos diarios nacionales como El País, El Progreso, El Globo, El Imparcial, España o el ABC. Comienza a utilizar el seudónimo de Azorín en 1904 a partir de su libro Antonio Azorín, utilizando el nombre del protagonista de su novela. Participó en el llamado Grupo de los Tres junto a Ramiro de Maeztu y a Pio Baroja que publicaron un manifiesto de protesta por el desastre del 98.

En 1907 es elegido diputado por el Partido Conservador, abandonando sus “veleidades” re-

volucionarias de juventud. Fue diputado en cinco legislaturas y fue nombrado Subsecretario del Ministerio de Instrucción Pública.

### EL FIN DE UN MUNDO

Azorín escribe un gran relato de ciencia ficción titulado *El fin de un mundo, o la meditación del último hombre sobre la Tierra*. Es publicado por el periódico El País el 7 de febrero de 1897. Se trata de un corto relato en el que un hombre, el último hombre sobre La Tierra, reflexiona acerca de lo que ha sido y será a partir de ahora.

Azorín adopta una postura prácticamente solipsista en ese dialogo interior del personaje protagonista. Se encuentra sólo, desengañado y al borde de la muerte. En su mente repasa todos los logros de la humanidad y ahí es donde Azorín se permite desplegar toda su imaginación para narrar lo que la humanidad fue desde nuestro presente hasta ese lejánico futuro que parece tan lejano como el descrito por Wells en *La Máquina del tiempo*.

Las coincidencias son notables al concurrir ese

último hombre con el viajero de Wells en un mundo tan alejado del presente que resulta prácticamente irreconocible.

Para llegar a ese futuro los seres humanos progresaron en el terreno tecnológico hasta unos niveles increíbles. Se consiguió, con el transcurso del tiempo, dominar totalmente la naturaleza. La humanidad de este relato roza casi la divinidad. La sociedad evolucionó tan magníficamente que se abandonó totalmente el odio, las rencillas, las peleas, la ambición, la crueldad. Los hombres vivían para el arte, para la contemplación, para la belleza. La vida era simple: sin derechos porque no había deberes, no había belleza porque no había fealdad y no había éxtasis porque tampoco había dolor. Pese a que Azorín pinta un paraíso, una utopía futura, ese mismo haber alcanzado la plenitud conlleva la cruel penitencia del hastío, del aburrimiento y de la falta de estímulos para seguir viviendo. Los dioses humanos se cansan y deciden comenzar a desaparecer. ¿Para qué vivir si todo lo saben, todo lo controlan y dominan?

Azorín crea un universo similar al paraíso original cristiano; Adán y Eva lo poseen todo y esa plenitud, ese aburrimiento, es lo que les hace “pecar” para ver que se oculta en el árbol de la ciencia. En el caso de esta humanidad su pecado es el mismo aburrimiento que les hace desear no existir más, y como pueden hacerlo lo cumplen.

Ese último hombre del relato piensa en que cuando el desaparezca, desaparecerá por completo en universo ya que nadie podrá pensarlo. Es una filosofía solipsista, como ya dije, que lleva al autor a pensar que fuera de él no existe nada. Y realmente es así, al menos para el no creyente en paraísos y en vidas futuras. La muerte no sólo conlleva la desaparición de la persona sino el universo entero que era visualizado y percibido por ella. Para el difunto ya nada es, aunque para los demás lo siga siendo.

Un extraordinario relato de ciencia ficción reflexiva, filosófica y sociológica a la vez, que debió de suponer un gran shock para los lectores de la época. *SFW*







**8madrid TV**  
Solo BUEN CINE

En cada plano, en cada frase, en cada nota musical,  
sin distracciones, sin ruidos, sin alteraciones.  
Las grandes películas no necesitan nada más.  
El buen cine se saborea en sí mismo.

Consulta programación en [8madrid.tv](http://8madrid.tv)









# VAMPIRE TV

## HEMOGLOBINA POR ~~UN~~ EL TUBO

por María Laura Gutiérrez Jiménez



omo si de unos virus letales se tratase, los vampiros llevan décadas introduciéndose en el sistema intravenoso del tubo catódico, reformulando un sistema sanguíneo repleto de hemoglobina.

Toneladas de sangre y misticismo componen la salvaje historia vampírica en la televisión. Y esto es porque, enfervorecidos y enigmáticos, los vampiros son la más primaria y magnífica pieza del fantástico, responsables directos del divertimento más salvaje y algunas de las mejores series de todos los tiempos, delicias vampíricas de puro placer adulto.

Toneladas de roja, febril y exaltada sangre en pantalla, y ante todo unos personajes de carácter sinuoso e hipnótico captan nuestra atención hasta desangrar toda posibilidad de aburrimiento, convirtiendo la espera de cada nueva serie vampírica en una enrojecida y palpitante hemorragia de impaciencia y curiosidad en nuestra desenfrenada pasión e interés por la figura del vampiro.

Enemigos naturales de los hombres lobo, y amos indiscutibles de la noche, los vampiros son las criaturas más desatadas y enigmáticas de la pequeña pantalla. Los vampiros desangran todos nuestros sentidos hasta el extremo, manteniéndonos en un constante estado de trance y frenesí del que no queremos (ni podemos) salir.

**Los vampiros son responsables directos del divertimento más salvaje y algunas de las mejores series de todos los tiempos**

Conocedores del universo vampírico, los más fervientes admiradores de los amos de la noche asistimos atónitos a la posiblemente mayor ola vampírica de la historia de la televisión, una nueva era de amores crepusculares, crónicas vampíricas y reinversiones de la obra de Bram Stoker.

### DIG ME LATER, VAMPIRA

Mucho antes de rendir culto a la sensual Santánico Pandemonium de la brutalmente

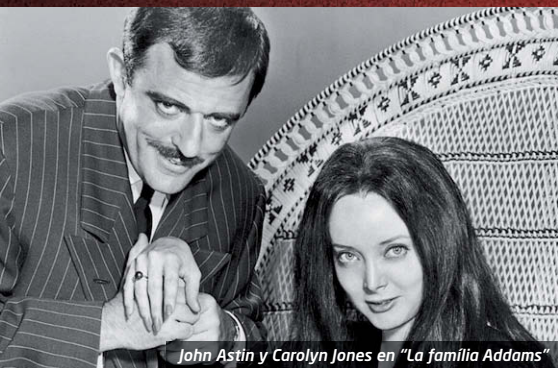
adictiva *From Dusk Till Dawn* (más conocida entre los mortales como Eiza González), existió un tiempo en el que todos los mortales rendían culto a Vampira (Maila Nurmi), la primera presentadora de películas de terror del cosmos catódico.

Eternamente enfundada en apretados vestidos negros, de piel nívea y con la macabra costumbre de no ofrecer autógrafos, sino epitafios, Vampira y Rollo, su mascota araña,

Vampira (Maila Nurmi)







John Astin y Carolyn Jones en "La familia Addams"



Carolyn Jones como Morticia Addams en "La familia Addams"

resucitaron el interés y amor por las viejas películas de terror. Bueno, eso y un personaje de cómic.

Bastó una viñeta de Charles Addams publicada en The New Yorker para inspirar a Maila Nurmi su más célebre personaje: Vampira. Y así, enfundada en apretadas y sinuosas telas negras y un inquietante (pero sensual) look tenebroso, Nurmi llamó la atención de los productores de televisión, conscientes del momento de gloria que los vampiros vivían en aquel momento, desde que Bela Lugosi y Boris Karloff revolucionaran el imperio cine-



Cassandra Peterson como su personaje más característico: Elvira.

matográfico con cintas como *Drácula*, *El hijo de Frankenstein* o *La marca del vampiro*.

*Satanás*, *El hombre lobo*, *El fantasma de Frankenstein*, *Frankenstein y el Hombre Lobo*, y la delirantemente divertida *Abbott y Costello contra los fantasmas* de 1948 o *La novia del monstruo*, de 1955, matuvieron el brillo e interés por un género que vivía en los cuarenta y cincuenta su etapa más dorada: el género de terror. Todo ello fue en parte gracias a programas de moda como *El show de Vampira* y *Elvira* (Cassandra Peterson). Esta última, demandada por Maila Nurmi por considerar la actitud y look de Peterson un sangrante delito de plagio. Porque, después de todo, sólo puede haber un vampiro primigenio, ¿no?

## VAMPIROS EN BLANCO Y NEGRO

Aunque somos muchos los que creemos que el vampiro originario es (y siempre será) Christopher Lee, lo cierto es que antes que Lee existió otro vampiro, la primera criatura de la noche en salir en televisión: Béla Lugosi. Fue en 1954 cuando, por primera vez en televisión, un vampiro aparecía en el show *You Asked for it*.

Diez años después, en 1964, el gusto por lo macabro llevaría a resucitar monstruos e historias de ultratumba en *sitcom* de corte familiar (y aptas para todos los públicos). Ejemplo de esto es *La familia Addams*, una escabrosa familia de monstruos de carácter siniestro y tenebroso. Ese mismo año, y de carácter más popular, saldría de entre las sombras *The Munsters* (o *La familia Monsters*), *sitcom* de la época en la que el humor y el terror se mezclaba para diversión de todos gracias a los Munster, una familia compuesta por Lili (una vampiresa llevada a escena por la exótica Yvonne De Carlo), Herman (un monstruo de apariencia similar a Frankenstein escenificado

por Fred Gwynne), Eddie (el travieso niño lobo inmortalizado por Butch Patrick), una adolescente de rubios cabellos y amante de "lo normal" y uno de los más entrañables y eternos vampiros televisivos, el abuelo (Al Lewis), representante del Drácula más clásico.

¿Quién ganó la batalla? Con los Munster y Addams enfrentados en una muy directa competencia, el único beneficiario acabaría siendo el espectador que, en poco menos de dos años, gozaría de pleno con *Sombras tenebrosas*, la primera serie dedicada por completo al universo tenebroso de zombies, brujas y, por su-

Yvonne De Carlo como Lily Munster en "La familia Monster"



Al Lewis como El Abuelo en "La familia Monster"







Sarah Michelle Gellar, Nicholas Brendon y Alyson Hannigan en "Buffy, cazavampiros"

puesto, vampiros. Mucho más oscura y tenebrosa que las divertidas aventuras de la familia Munster y/o Addams, la serie del vampiro Barnabas Collins que inspiraría a Tim Burton en *Sombras tenebrosas*, es considerada por los amantes del terror más clásico como obra de culto y posiblemente la última gran serie dedicada al universo del vampiro.

### DRÁCULA ENTREVISTA A BUFFY

Casi dos décadas tuvieron que pasar para que los vampiros volvieran a desangrar la pequeña pantalla con series como *Dracula* y *El*

*señor de las tinieblas*. Eran principios de los noventa y el embrujo por la figura del vampiro más clásica resucitaba gracias al clásico de Francis Ford Coppola, *Dracula de Bram Stoker* de 1992, *Buffy la Cazavampiros* de 1992 y *Entrevista con el vampiro* de 1994, cintas de indudable éxito entre el sector más *teenager*.

Y precisamente fueron los adolescentes los responsables directos de la mayor oda gamberra al universo vampírico. Eran mediados de los noventa y, tras décadas rindiendo culto a vampiros de acento húngaro, largas capas y atormentadas existencias, la figura del vam-



Jonathan Frid como Barnabas Collins en "Sombras tenebrosas"



"Buffy, cazavampiros"



Rhona Mitra como Claire Radcliff en "The Gates"



"El señor de las tinieblas"



David Boreanaz en "Angel"





"Blood Ties"



Alex O'Loughlin como Mick St. John en "Moonlight"



Sam Witwer como Aidan Waite en "Casi humanos"

piro se desdibuja en una amalgama de crisis hormonal y gusto por lo violento.

Eran tiempos en los que el grito adolescente arrasaba en taquilla, y series como *Secta de sangre* y *Ultraviolet* respondieron a la llamada, dispuestas a resucitar el éxito y tirón mediático de la película de Buffy. Sin embargo, y como todos sabemos, sólo una serie transidió entre todos: la *Buffy, Cazavampiros* de Sarah Michelle Gellar.

Hemos visto abrirse la boca del infierno a su lado, sintiendo como el suelo temblaba bajo nuestros pies, la hemos visto morir, para más

tarde regresar al mundo de los vivos, hemos asistido a su locura, a su rabia y a su pasión. Ella, la "Cazadora", la elegida para salvar el mundo, nos dejó hace casi una década. Sin embargo, su legado persiste todavía en muchas de las series y obras televisivas actuales, que encuentran en el desdichado universo vampírico expuesto en *Buffy, Cazavampiros* el elemento a explotar en sus modernas versiones. En ellas, la lucha entre el bien y el mal se entremezcla con el día a día de melancólicas féminas con tendencia a enamorarse de quienes no deben (*Embrujadas, Crónicas vampíricas*).

El romance, nunca antes explotado en el género del terror con tanto desgarró y tormento, es otro de los atractivos de la serie, ya que no hay amor que guste más que el trágico, calificativo que, por cierto, sirve para definir los dos grandes amores de Buffy: Angel (David Boreanaz) y Spike (James Marsters), ambos vampiros y, por tanto, enemigos naturales de la "Cazadora". Si te suena el planteamiento es porque conoces (nadie te juzga) *Crepúsculo*, la obra que, mal que nos pese, puso de moda de nuevo a los vampiros en este siglo, reinventando de nuevo su figura.



Sticky Fingaz como Blade en "Blade: The Series"



Kris Holden-Ried como Dyson en "Lost Girl" (La reina de las sombras)



Jonathan Rhys Meyers como Dracula/Alexander Grayson/Vlad Tepes en "Dracula"





"True Blood"

## DRÁCULA 2000

Tras obras como *Dracula 2000* o *Blade*, la obsesión por reinventar la figura del vampiro nos lleva a series como *Ángel* o *Blade: la serie*, donde el vampiro sufre a menudo "la maldición de sentirse maldito" y, en ocasiones, tan reluciente como un *gusiluz* (*Crepúsculo*). Atormentado y dramático, el nuevo siglo nos ofrece toda una variedad de historias crepusculares y "crónicas vampíricas", donde es el amor desgarrado y atormentado y no el terror el verdadero elemento a desangrar en escena.

Y así, a medio camino entre la adolescencia perdida y la libido más carnal, *True blood*, *Cró-*

*nicas vampíricas*, *Casi humanos*, y *Dracula* devuelven el espíritu desatado y canalla a la figura del vampiro.

La nueva década, que volvió a traernos la idea romántica del vampiro, se cristaliza en la potencialmente escandalosa *Dracula*. Seductora, sinuosa, provocadora y descaradamente carnal,

**"Abierto hasta el amanecer", es la más provocadora y sugerente ficción vampírica de los últimos tiempos**



"The Originals"



"Crónicas vampíricas" (The Vampire Diaries)

*Dracula* revive el mito legendario del vampiro, haciendo que amantes de la sangre y habitantes de la noche en general celebremos el renacer de uno de los más indiscutibles señores del fantástico: Vlad Tepes. Después de eso, y tras el fracaso obtenido, nuevas series como *The Strain* juegan a reinventar la figura del vampiro, convirtiendo a éste en una criatura desconocida y a veces detectivesca de espíritu atormentado. ¿Quiere decir esto que no cabe lugar para la esperanza para los amantes de los vampiros en la televisión? No, mientras el catódico elemento permanezca "abierto hasta el amanecer".



"Abierto hasta el amanecer"

## ABIERTO HASTA EL AMANECER

Fascinante, demencial, brutalmente violenta, puramente Rodríguez, 100% adictiva, la serie originada a raíz de la majestuosa gamberrada perpetrada en 1996 por el tándem Rodríguez-Tarantino, *Abierto hasta el amanecer*, es la más provocadora y sugerente ficción vampírica de los últimos tiempos.

De carácter sorprendente y enérgico, posiblemente es la más mimada y cuidada serie televisiva de la actualidad. Y esto es porque aparecen de manera extraordinariamente cómica muchas referencias al cine o a las series sobre vampiros, pero también por el entusiasmo con el que Rodríguez ha querido enamorar al espectador, haciendo uso de un personal e indecoroso estilo difícilmente apreciable para el común de los espectadores.

Así pues, y presentada como la delicia vampírica que resulta ser, *Abierto hasta el amanecer* encuentra su fuerza en una portentosa narración y construcción de personajes, sublimes y elocuentemente violentos, capaces de dotar de vida y sangre a una ficción demencialmente adictiva y entretenida, devolviendo así el carácter canalla y desatado a la figura del vampiro. **SFW**







# SALEM'S LOT

## TERROR EN LAS ONDAS

por Juan Andrés Pedrero Santos

**S**on tiempos de corrección política, sobreprotectores, donde no tenemos derecho a tener miedo, no vamos a sufrir secuelas de consecuencias difícilmente imaginables que dilapiden las arcas públicas con indeseables costes para los servicios sociales. Tiempos de descafeinados vampiros de diseño, donde no queda sitio para lo que antes eran monstruos abominables, capaces por entonces de introducirse en nuestras peores pesadillas infantiles, de soliviantar la deseable comodidad natural del niño en el seno de la familia, de distraer esa dedicación a los estudios que todo futuro hombre o mujer de provecho debe perseguir, de inquietar y despertar una imaginación que la sociedad ahora parece pretender que mantenemos dormida, a cubierto de inoportunas emboscadas a la moral y las buenas costumbres. Antaño eran seres abyectos, dispuestos siempre a convertirse en alegoría de algunas de esas zonas de sombra que existen en cualquier sociedad, seres de fantasía con capacidad sobrada para despertar los más íntimos, ambiguos y perturbadores instintos. Hoy por hoy, esos

monstruos, en otra época terribles, se han convertido en personajes que ocupan el *prime time* del sector más tierno –y no solo por su edad– de las audiencias televisivas, siendo adulteradas, olvidadas y enterradas sus funciones y cualidades primigenias, transformados ahora en un *cartoon* al que le son totalmente negados sus más genuinos atributos y motivos de su

existencia, de los que, como mucho, se puede esperar algo de ligera aventura; se han convertido en nada, en una caricatura en colores, en un inocuo entretenimiento para niñas, sin más. Una situación así no puede calificarse como otra cosa que como una forma de castración, un intento de robotización que pretende estandarizarnos reprimiendo las diferencias, las inquietudes, inmovilizándonos para la acción, destruyendo la iniciativa mediante la desactivación de sus mecanismos inductores, atrincherándonos en el submundo de lo generalmente aceptado, de la norma, de lo correcto, de lo gris, de lo inhumano.

Se dice que cualquier tiempo pasado fue mejor, que varias décadas atrás, cuando el país entero disfrutaba de, con suerte, dos únicos canales de televisión, todos veían la misma noticia, la misma película, la misma serie de televisión o el mismo programa concurso; acontecimientos que se convertían, por arte de magia, en una parte de la vida de todos los habitantes del país, homogeneizándonos a todos no en nuestros sentimientos, pero sí en nuestras experiencias, y que cada cual las viviera o asimilara como quisiera, que las aceptara o huyera de ellas según su libre albedrío. Empero, la televisión ya no es lo que era, una fuente de cultura; ahora no es más que un fortín del oscurantismo y la devastación intelectual, la meca de la degradación. Es esta una visión que

**“El misterio de Salem’s Lot” es uno de esos objetos que atesorar como oro en paño en el recuerdo y en el presente**







podrá achacarse a la melancolía, a la añoranza de los años más despreocupados de nuestra existencia –hablo por mí y los de mi generación–, cuando aun vivíamos más cerca de la fantasía que de la realidad, antes de que esta última nos devorase, o al menos lo intentara; o puede entenderse como una visión reaccionaria, qué más da. En ese contexto de cambio a peor, aunque tan universal como hoy por hoy tristemente agudizado, algunos, los menos, no nos dejamos reducir; siempre seremos niños y sabremos enfrentarnos al reto que significa la lucha contra la realidad; esa, a menudo, nuestra gran enemiga, logrando mantenernos en la corriente del río de lo fantástico. Nos llaman locos, *frikis*, inmaduros, críos; pero nada más lejos de la realidad –valga la expresión–. Si precisamente algo diferencia a los humanos de los animales es la imaginación; si sólo dedicamos nuestras vidas a comer, beber, trabajar o satisfacer las necesidades más básicas e instintivas nos convertimos en poco más que bestias o máquinas, nos embrutecemos.

En este contexto reivindicativo de nuestra esencia también debo reivindicar los objetos que se convierten en conductores de esa sensibilidad. Son espejos mágicos donde mirarnos, son ventanas a las que asomarse, son abismos a los que saltar, son lecciones de las que aprender, son historias para contar, son momentos que recordar, son experiencias que transmitir, son vida para vivir. Y *El misterio de Salem's Lot* (*Salem's Lot*, 1979, Tobe Hooper) es uno de esos objetos que atesorar como oro en paño en el recuerdo y en el presente, que trasciende la simple manifestación cultural, tan capaz de hacer converger tantas cosas como de conseguir que su evocación nos traslade al sentimiento vivido en años más ingenuos, más libres. Cuando vemos al joven Mark Petrie –el chaval protagonista de la magistral novela de Stephen King y de la miniserie dirigida por Tobe Hooper que la adapta– enclaustrado en su habitación, únicamente

## Respecto al original literario el telefilme asumió una diferencia fundamental

acompañado de sus máscaras y muñecos (Aurora Monster Kits), de los posters de las películas de la Universal que tanto admira, muchos no podemos sino sentirnos identificados; un patrón que repetiría su director en la sensacional *La casa de los horrores* (*The Funhouse*, 1981). En ese mismo caso estaban los propios Stephen King o Tobe Hooper, proyectando sobre Mark sus propias vidas, cuando éstas, alejadas aun de la plena madurez por aquellos años, eran mucho más genuinas. «¿Cuándo vas a dejar eso?», le pregunta a Mark su padre, condescendiente a duras penas con los extraños gustos del muchacho mientras éste trastea con sus juguetes. «Algún día» contesta cabizbajo, asumiendo que es falsa esa res-

puesta que dejará medianamente tranquilo a su preocupado progenitor; sin embargo, asumiendo como un hecho irrefutable que su realidad será bien distinta. Nos adelantamos a la trama, o no, pues el mismo relato puesto en imágenes por Hooper abre su historia con un pasaje en que Mark Petrie (Lance Kerwin) y Ben Maers (David Soul), sucios, cansados, apesadumbrados y con aspecto descuidado, se refugian en una pequeña y modesta iglesia de Guatemala que no sabe esconder su condición de decorado, convirtiéndose el resto del telefilme en un gran *flashback*. Un niño y un escritor, aquel que vive la fantasía todavía en primera persona y aquel que se niega a abandonarla, esos son los únicos supervivientes de la primera escaramuza de una guerra cuyo alcance desconocemos y que sumerge a la población de Salem's Lot en las tinieblas; toda una subliminal declaración de intenciones que va más allá de la simple estructuración dramática de un relato terrorífico.

El año 1979 fue una buena cosecha para el cine de vampiros, recuperándose al príncipe de las tinieblas con filmes tan dispares como *Drácula* (*Dracula*), de John Badham, y *Nosferatu, el vampiro de la noche* (*Nosferatu: phantom der nacht*), de Werner Herzog. El primero, aun siendo muy estimable en muchos sentidos, y salvando las distancias, ya adelanta el carácter romántico del chupasangres con el que se nos ha invadido en los últimos años a raíz de la saga iniciada por *Crepúsculo* (*Twilight*, 2008, Catherine Hardwicke). En cambio, la incursión vampírica de Herzog comparte con la obra maestra de Hooper el aspecto monstruoso del vampiro, totalmente inspirados ambos en el conde Orlok interpretado por Max Schreck en la silente e inaugural *Nosferatu* (*Nosferatu, eine Symphonie des Grauens*, 1922, F.W. Murnau), de la que Herzog se propuso realizar una singular y curiosa versión. El productor Richard Kobritz, a sueldo de Warner Bros, pensó en un primer momento en







John Carpenter –con quien había trabajado un año antes en *¡Alguien me está espionando!* (*Someone's Watching Me!*)– para la dirección de la versión cinematográfica de la novela de King, para la que se habían escrito dos tratamientos como largometraje a cargo de Larry Cohen y Stirling Silliphant, respectivamente –Coen escribía y dirigía en 1987 una supuesta secuela titulada *Regreso a Salem's Lot* (*A return to Salem's Lot*)–, pero el director de *La noche de Halloween* (*Halloween*, 1978) estaba preparando *La niebla* (*The Fog*, 1980) y no se encontraba disponible. George A. Romero, a quien algunos atribuyen opciones para la dirección de *El misterio de Salem's Lot*, jamás estuvo involucrado en su producción; así lo asegura el productor Richard Kobritz, que nunca contactó con el director de *La noche de los muertos vivientes* (*Night of the Living Dead*, 1968) con ese objeto<sup>(1)</sup>.

Ninguno de los guiones escritos con vistas a realizar un largometraje que adaptara la novela de King –editada por primera vez en España con el título de “La hora del vampiro”, retitulada más tarde para aprovechar el éxito de la miniserie– fueron bien considerados, dada la dificultad de trasladar la historia de forma satisfactoria a un metraje estándar que pudiera ser estrenado en cines. Ante esto se optó por convertir el proyecto en una miniserie, aunque siempre enfocada, desde un punto de vista técnico, lo más aproximada al cine, y cuya casi nula limitación en cuanto a metraje favorecía la escritura de un guión óptimo, encargando la elaboración del mismo a Paul Monash, escritor con mucha experiencia en televisión –*Peyton Place* (1964-1969)–. Kobritz había visto *La matanza de Texas* (*The Texas Chainsaw Massacre*, 1974) y pensó que el rupturista Tobe Hooper podía hacer un gran trabajo con la novela del de Maine. Respecto al original literario el telefilme asumió una diferencia fundamental, promovida ya por Larry Cohen desde su frustrado guión para el inicialmente

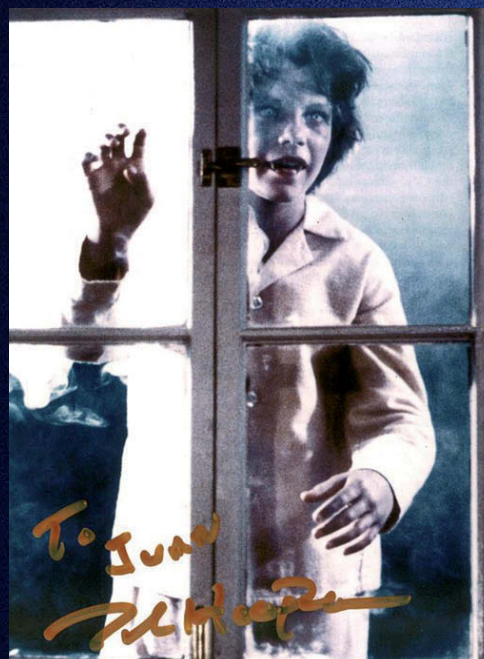
## Probablemente es “El misterio de Salem's Lot” el mejor trabajo de Hooper en toda su carrera

proyectado largometraje y luego impulsada por el productor Richard Kobritz y defendida por Hooper. Tan fundamental fue esa diferencia que en ella reside gran parte del éxito mundial de la miniserie y el mérito de haberse convertido en obra de culto para los aficionados: la imagen del vampiro. Probablemente es *El misterio de Salem's Lot* el mejor trabajo de Hooper en toda su carrera –a pesar de las limitaciones impuestas por el formato televisivo, que pese al esfuerzo por superarlas son evidentes–, no desde un punto de vista técnico pero sí cuando tenemos en cuenta el impacto emocional del espectador ante su visionado.

Mientras que Stephen King describe al vampiro Barlow con un aspecto sin especial inte-

rés, respetado así en el digno remake dirigido en 2004 por Mikael Salomon y protagonizado por Rob Lowe (Ben Mears), Donald Sutherland (Straker) y Rutger Hauer (Barlow) –«El rostro (...) era taciturno y de pómulos salientes. El pelo blanco estaba vetado de mechones grises. El tipo se lo había apartado de la frente alta y cerúlea con un gesto de concertista maricón»<sup>(2)</sup>–, la imagen recreada por el actor austriaco Reggie Nalder en el caso de la miniserie original –curiosamente sin acreditar en el telefilme, como le sucedió a Boris Karloff en *El doctor Frankenstein* (*Frankenstein*, 1931, James Whale), quien únicamente mereció en los títulos de crédito un signo de interrogación– componía un monstruo terrorífico inspirado en el conde Orlok de la película de Murnau, ya citada: piel pálida y azulada, centellantes ojos amarillos, cabeza calva, incisivos –que no colmillos– largos y curvados, poderosas y repelentes garras, orejas puntiagudas, capa negra y una animalidad fuera de toda duda. De otra parte, el Barlow de Hooper prácticamente no abre la boca (para hablar...), mientras que en la novela se le atribuye un «acento francés o centroeuropeo» e incluso escribe cartas con una «escritura elegante». En el remake de Salomon es verdaderamente locuaz y sin duda con su aspecto aparenta ser una persona cultivada, no el monstruo pavoroso que muy acertadamente –pese a contradecir el aspecto dado por King– nos muestra Hooper.

Aunque emitida inicialmente en televisión con una duración en torno a los 183 minutos y dividida en España en tres capítulos (comenzó a emitirse en Televisión Española el martes diez de septiembre de 1985)<sup>(3)</sup>, también se montó una versión recortada de unos 112 minutos para su emisión por cable en los Estados Unidos, así como para su estreno en los cines de Europa. Este montaje, persiguiendo un metraje que posibilitara su exhibición en salas, prescindía comprensiblemente de muchas escenas emitidas en televisión. En



(2) Según la traducción al castellano de Marta I. Gustavino para la edición de “Salem's Lot” de Random House Mondadori, S.A. (Barcelona, 2005).  
(3) El autor del texto quiere agradecer a Rubén Risco Fidalgo la exhaustiva documentación para concretar este punto.





España se estrenó esta versión remontada con el engañoso título de *Phantasma II*, como un recurso para el aprovechamiento del éxito que tuvo la inquietante *Phantasma* (*Phantasm*, 1979, Don Coscarelli). En esta versión comprimida, como es lógico, si bien se sigue la trama, el espectador tiene una sensación más que significativa de estar perdiéndose algo.

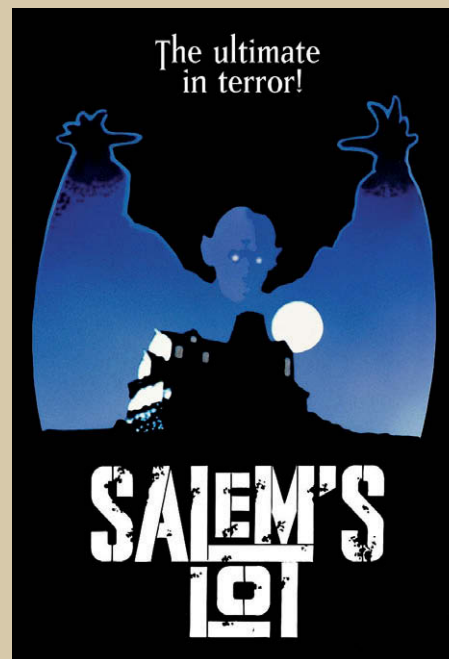
Diversas escenas de *El misterio de Salem's Lot* han quedado para siempre en la memoria de los niños y adolescentes que pudieron experimentar aquel primer visionado en los años ochenta, quizás por ser los más expuestos a percibir su impacto y los más interesados en su temática; muchos conocemos casos de amigos, o *sufridos* en nuestras propias carnes, que comentan que tal o cual escena les aterrorizó como nada lo ha vuelto a hacer nunca; una emoción que admirablemente se mantiene vigente vista la serie hoy en día. Y muchos de ellos se referirán de forma común a un muy concreto pasaje: la escena del niño vampiro flotando entre la niebla tras el cristal de la ventana, golpeando con las uñas el mismo, pidiéndole a su hermano que le abra. No menos sugestivas son cualquiera de las apariciones de Barlow y todas aquellas que acontecen dentro de la casa Marsten –especialmente en su sótano, apasionantes donde las haya–, o donde el entrañable actor Geoffrey Lewis o Clarissa Kaye (esposa en la vida real de James Mason) muestran la salvaje vampirización de sus personajes. Rodada en la localidad californiana de Ferndale, que hace las veces del inexistente Salem's Lot, y en los estudios de la Warner Brothers en Burbank, la misteriosa casa Marsten no era más que una casa “normal” de la localidad estando maquillada su fachada con añadidos para la ocasión, habiéndose rodado los interiores de la misma –de extraordinaria atmósfera– en decorados contruidos en Burbank.

En el apartado interpretativo *El misterio de Salem's Lot* incorpora un elenco de re-

## En el apartado interpretativo “El misterio de Salem's Lot” incorpora un elenco de relumbrón

lumbrón: la estrella televisiva del momento, David Soul, que venía directamente de triunfar con la serie *Starsky y Hutch* (*Starsky and Hutch*, 1975-1979) –la cual incluía entre sus episodios uno que siempre recordaré, titulado *The Vampire*, de obvio contenido–, en el papel del escritor Ben Mears; James Mason como Straker, el súbdito del vampiro; el excelente secundario Geoffrey Lewis como Mike Ryerson; el ya citado Reggie Nalder logrando con Barlow el papel de su vida; un mito del cine más arcaico como Lew Ayres –el protagonista de *Sin novedad en el frente* (*All Quiet on the Western Front*, 1930, Lewis Milestone); o Elisha Cook Jr. interpretando al borrachín del pueblo;..., un reparto de lujo. En 1980 *El misterio de Salem's Lot* fue nominada a tres categorías de los premios Emmy, los oscar de la televisión; música (inolvidable partitura de Harry Sukman), diseño de títulos de crédito y maquillaje; aunque no ganó ninguno de ellos.

El gran éxito comercial y crítico de *El misterio de Salem's Lot* representó para Tobe Hooper una nueva oportunidad tras el fracaso que supuso la incomprendida *Trampa mortal* (*Eaten Alive*, 1977); un apoyo para la consideración de su solvencia que le abrió las puertas para la realización de nuevos y más grandes proyectos, con mayores pretensiones, mejores presupuestos y una entrada en Hollywood a lo grande que iba a permitirle dejar atrás sus inicios en el cine independiente. A partir de ahí su obra, más adelante acosada por muchos altibajos comerciales, continuaba con otra de sus grandes películas, esta vez para Universal, la ya citada *La casa de los horrores* (*The Funhouse*, 1981). **SFW**



## EL MISTERIO DE SALEM'S LOT

(Salem's Lot)  
1979 | 183/112 min. | USA  
Warner Bros. Television

### FICHA ARTÍSTICA

David Soul  
James Mason  
Lance Kerwin  
Bonnie Bedelia  
Lew Ayres  
Julie Cobb  
Elisha Cook Jr.  
George Dzundza  
Ed Flanders  
Clarissa Kaye-Mason

Ben Mears  
Richard K. Straker  
Mark Petrie  
Susan Norton  
Jason Burke  
Bonnie Sawyer  
Gordon 'Weasel' Phillips  
Cully Sawyer  
Dr. Bill Norton  
Majorie Glick

### FICHA TÉCNICA

**DIRECCIÓN**  
Tobe Hooper

**PRODUCCIÓN**  
Anna Cottle, Richard Kobritz y Stirling Silliphant

**GUIÓN**  
Paul Monash

**MÚSICA**  
Harry Sukman

**FOTOGRAFÍA**  
Jules Brenner

**MAQUILLAJE**  
Bette Iverson, Ben Lane y Jack H. Young

**EDICIÓN**  
Tom Pryor y Carroll Sax

**EFEKTOS ESPECIALES**  
Frank Torro

**DISEÑO DE PRODUCCIÓN**  
Mort Rabinowitz

**VESTUARIO**  
Phyllis Garr y Barry Kellogg

**DECORADOS**  
Jerry Adams





# SFW

## HOLLODECK

TODO TU MUNDO  
FANTÁSTICO

HOME VIDEO

## DRÁCULA

LA LEYENDA JAMÁS CONTADA

BSOs

## BUCK ROGERS

Y SU SETENTERA MÚSICA DEL SIGLO 25

LIBROS

## EL IMPERIO YEGOROV

MANUEL MOYANO

VIDEOJUEGOS

## FINAL FANTASY

TYPE 0





The Hunger Games: Mockingjay - Part 1 (2014)

**Distribuidora:** eONE

**PVP:** 18,95 euros

**Fecha salida:** 13/03/2015

## LOS JUEGOS DEL HAMBRE: SINSAJO. PARTE 1

Los juegos han quedado destruidos para siempre, pero la lucha para sobrevivir se intensifica. Katniss tendrá que hacer frente a obstáculos imposibles, observada por una nación llena de esperanza, y hacer uso de todo su coraje contra el todopoderoso Capitolio. Este es el momento en que se da cuenta de que no tiene más opción que extender sus alas y personificar en cuerpo y alma el símbolo del Sinsajo.



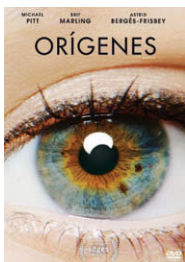
La cueva (2014)

**Distribuidora:** Betta Pictures

**Fecha salida:** 10/03/2015

## LA CUEVA

Cinco jóvenes viajan en plan mochilero a la isla paradisíaca de Formentera. Allí alquilan motos, recorren los sitios más bonitos y recónditos, acampan en el bosque, en la costa de un acantilado, se emborrachan y se bañan en el mar. Al día siguiente entran a explorar una laberíntica cueva y se pierden en ella. Si quieren sobrevivir deberán sufrir la experiencia más extrema e inhumana a la que se pueda enfrentar una persona. No tienen agua, no tienen alimento, no tienen ninguna oportunidad...



Orígenes (2014)

**Distribuidora:** 20th Century Fox

**PVP:** 16,36 euros

**Fecha salida:** 18/03/2015

## ORÍGENES

Orígenes conecta las vidas de gente muy diferente alrededor del mundo. Un doctor que se encuentra al borde de un descubrimiento científico que tendrá consecuencias históricas, viaja a India en busca de una joven que puede confirmar o desbaratar su teoría. La historia sigue el viaje que junta a ambos extraños y demuestra que las cuestiones de la ciencia y del corazón son inseparables.

### OTROS LANZAMIENTOS DESTACADOS



**CAMINANDO ENTRE LAS TUMBAS**  
eONE | 18/03/2015



**CUANDO DESPIERTA LA BESTIA**  
Cameo | 18/03/2015



**ESTACIÓN ESPACIAL 76**  
20th Century Fox | 18/03/2015



**DOMINION (TEMPORADA 1)**  
Universal | 20/03/2015



**LOS BOXTROLLS**  
Universal | 27/03/2015



Dracula Untold (2014)

**Distribuidora:** Universal Pictures

**PVP:** 24,95 euros

**Fecha salida:** 27/03/2015

## DRÁCULA: LA LEYENDA JAMÁS CONTADA

Año 1462. Transilvania disfruta de un prolongado periodo de paz bajo el dominio de Vlad III y de su amada esposa Mirena. Pero una guerra con los turcos y un pacto con un ser demoníaco van a cambiar para siempre la existencia de Vlad.

Emocionante película que relata el renacimiento de una era de monstruos... y el origen de la historia del legendario ser inmortal al que tememos cuando se pone el sol: Dracula.



Mortadelo y Filemón contra Jimmy el Cachondo (2014)

**Distribuidora:** Warner

**PVP:** 20,95 euros

**Fecha salida:** 20/03/2015

## MORTADELO Y FILEMÓN CONTRA JIMMY EL CACHONDO

Los agentes Mortadelo y Filemón hacen uso de toda su inoperancia para seguir sin resolver nada y sembrar el caos allá donde van. En esta ocasión, su inexistente capacidad será puesta a prueba sin éxito ninguno para dar con Jimmy el Cachondo, un maleante que tampoco despierta por su elevado coeficiente intelectual, pero con su gracia.



Exodus: Gods and Kings (2014)

**Distribuidora:** 20th Century Fox

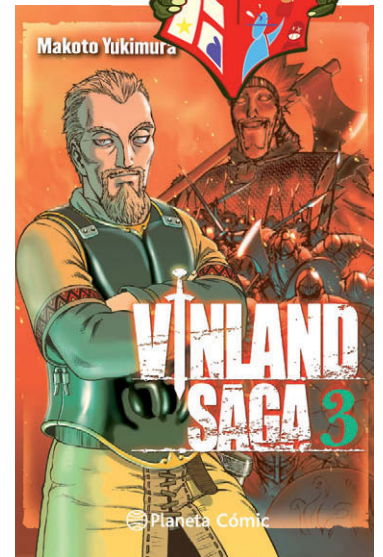
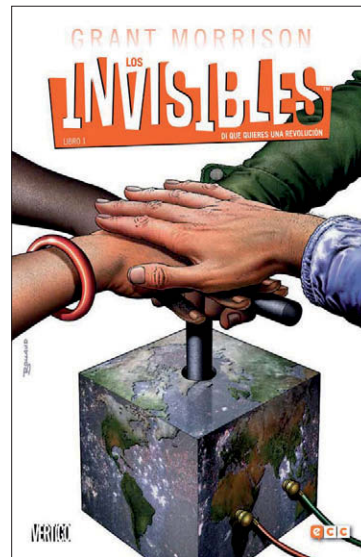
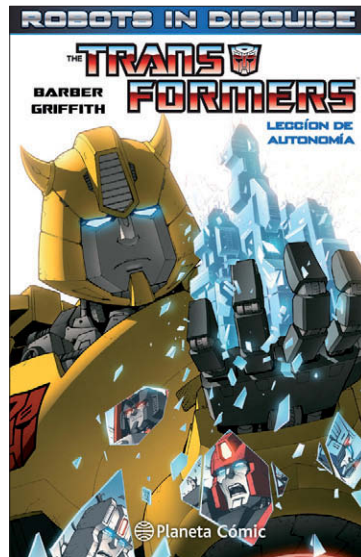
**PVP:** 19,50 euros

**Fecha salida:** 27/03/2015

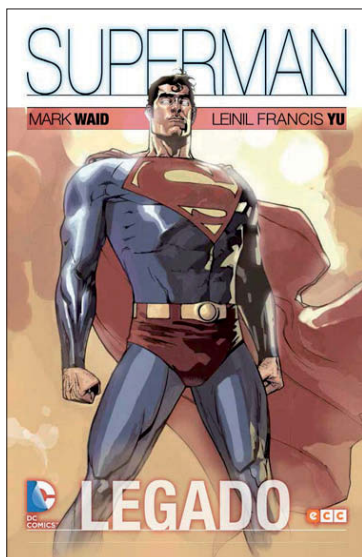
## EXODUS: DIOS Y REYES

Exodus: Dioses y Reyes, una aventura épica que narra la historia de un hombre cuyo coraje desafió a un imperio. Mediante los efectos visuales y el 3D más vanguardistas, Scott da nueva vida a la historia del desafiante líder Moisés y su rebelión contra el faraón Ramsés, liberando a 600.000 esclavos en una épica huida de Egipto tras un terrorífico ciclo de mortíferas plagas.





**M**arzo es un mes extraño en cuanto a novedades. Las navidades, tan cargadas de títulos, quedan atrás con su oleada de productos, nuevas colecciones y obras que nos entran por los ojos. Abril es la época de salones, con el Salón Internacional del Cómic de Barcelona, y ya se divisa en el horizonte, las editoriales ponen a trabajar su maquinaria para ofrecer en estos eventos las novedades especiales y los lectores se frotan las manos y se rascan los bolsillos pensando en el grosor que tendrán los catálogos de novedades. Pero febrero, mes que nos dejó carnavales y enamorados, nos da paso a marzo que no viene precisamente con los brazos vacíos. Series que continúan, colecciones que comienzan, nuevas obras que se presentan y antiguas maravillas que son reeditadas. Y prueba de ello son los títulos que traemos aquí.



Planeta continúa con la obra magna de Akira Toriyama, **Dragon Ball**, en su nueva edición en color, y con el inicio de la saga de Freezer, el temible conquistador planetario que destruyó el planeta de los saiyans. Otra serie de manga que continúa es **Vinland Saga**, que con su tomo 3, nos sigue mostrando la carrera por la venganza de Thorfinn contra Askeladd. Pero no solo de manga vive el lector y una novedad de Transformers viene a nosotros, **Transformers: Robots in Disguise**, que lleva el cómic de los héroes de Cybertron a un nivel de calidad difícil de igualar.

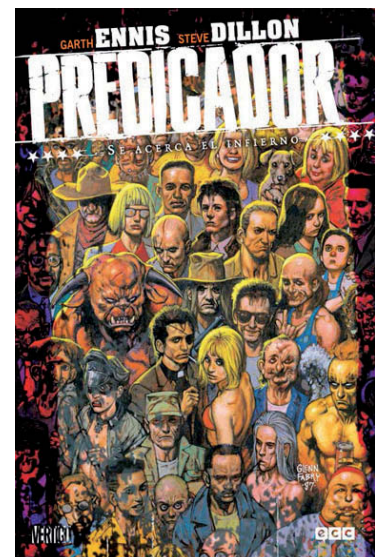
De Dibbux señalamos principalmente dos obras. **Las Damas de la Peste**, una novela gráfica de Javier Cosnava y Rubén del Rincón, ambientada en las grandes guerras del siglo XX en Europa (la Revuelta de Asturias del 34, la Guerra Civil Española, la Segunda Guerra Mundial, el Mayo del 68...), donde seguiremos las peripecias de tres mujeres con unos nombres tan simbólicos como Fe, Caridad y Esperanza. La otra novedad procede de Amigo Comics, guionizada por El Torres y con lápices de Juan José RYP y Diego P. Galindo, un título que nació con RYP y ahora continúa con otros dibujantes que se suben al carro del universo de El Torres. Con una magnífica firma gráfica, el preciosismo de RYP, el dinamismo de Miguel Genlot y el oscurantismo de Diego Galindo, se ilustra una obra sin más pretensiones que la de entretener con las típicas historias de espada y brujería que tanto gustan a todo el mundo, sirviéndose, eso sí, del humor, los guiños a personajes clásicos (hay incluso

un trasunto de He-Man), que arrojan a sus alegres y desvergonzados protagonistas, Bram y Weasel, en una edición que incluye historias inéditas.

ECC, tan cargada de títulos como siempre, pone punto final en el volumen 5 a la obra magna en la que Warren Ellis homenajea la narrativa del siglo XX, Planetary, junto al realista John Cassaday, terminando así este representante del sello Wildstorm. En la parte más superheroica de DC, continúa la saga **El Fin del Mañana**, donde vemos cómo ha cambiado el universo DC en tan sólo 5 años. Además, este mes se reedita en tapa dura **Superman: Legado**, la enésima reimaginación del origen del último hijo de Krypton, que sirvió además como inspiración para parte de la película **Man of Steel**. **7 Soldados de la Victoria** continúa con la épica historia planificada por Grant Mo-



rison acercándose a su irremediable final. Desde el sello Vertigo llegan las reediciones de las grandes obras de dicha firma. **100 Balas**, con su volumen 8, está cerca de acabar, con la trama del Trust cerniéndose sobre los Milicianos. La odisea emprendida por Tefé Holland en **La Cosa del Pantano**, de Brian K. Vaughan, llega a su fin en su tomo 4. **Predicador**, también en su volumen 8, está a un paso de llevar a Custer al final de su camino mientras nos presentan una historia del pasado de Jesse y Tulip. El alcalde Mitchell Hundred se sigue enfrentando a los problemas de alcaldía en **Ex Machina 5**. Una nueva encarnación de la historia de Neil Gaiman, **Sandman: Cazadores de Sueños**, ahora en forma de libro ilustrado por Yoshitaka Amano. Y, para concluir, comienza a reeditarse **Los Invisibles**, la extraña y magnífica obra de Grant Morrison. **sfw**











# FINAL FANTASY 零式 HD™ TYPE-0

**F**inal Fantasy Type-0 salió a la venta en Japón en 2011 para el sistema de entretenimiento portátil PlayStation®Portable, y llegará a Occidente remasterizado en alta definición para los sistemas PlayStation®4 y Xbox One®. Final Fantasy Type-0 presenta un mundo envolvente con unos personajes inolvidables acompañados de una excelente jugabilidad y una historia realmente digna de Final Fantasy.

Este lanzamiento te trasladará al dinámico y fascinante mundo de Orience, un lugar amenazado por una cruenta guerra entre naciones. Súmate a la lucha como parte de la clase Cero, un grupo de estudiantes de una academia militar de élite cuya nación ha sido atacada por el Imperio vecino. En el desgarrador conflicto que sigue contarás con una serie de poderosas habilidades mágicas y de combate, que habrás de utilizar en un nuevo y emocionante sistema de batalla para derrotar al Imperio y descubrir los secretos que esconde esta brutal guerra.

El año 842 marcaría el principio del fin. El Imperio de Milites invadió el Dominio de Rubrum en un acto de agresión no provocada. Los cielos se cubrieron de acorazados imperiales que atacaron por sorpresa en el nombre del Tigre de Argén. De entre las cenizas del territorio asediado resurgió el Fénix de Gules para oponer resistencia, amparado por un cristal que permite a su pueblo dominar las artes mágicas y la invocación de eidolones, un poder que podría posibilitar la expulsión de su adversario tecnológicamente más avanzado.

Sin embargo, justo cuando el éxito parecía estar asegurado, todo cambió. En medio del fragor de la guerra, el destino del mundo y de sus cuatro cristales se encuentra ahora en manos de catorce valientes jóvenes. **SFW**



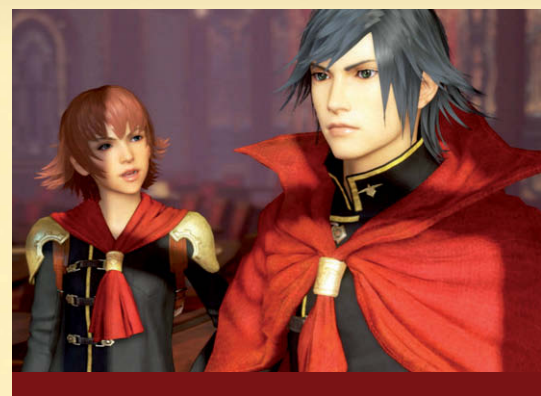
**Desarrollador:**  
Square Enix

**Distribuidor:**  
Koch Media

**Plataforma:**  
PS4 | Xbox One

**Género:**  
RPG

**Lanzamiento:**  
20/03/15







De nuevo un mes más os traemos la música que acompaña a los títulos más interesantes que han aparecido últimamente. Y también rescatamos otros sobre los que merece la pena prestar atención y que conozcáis más en detalle. Precisamente ese recuerdo, a partir de este mes, se convierte en una sección propia en la que recordaremos ediciones de partituras clásicas. Para compartir espacio con ese recuerdo, este mes os traemos música de algunos de los más destacados videojuegos recientes. Algo que cada vez va ganando más adeptos entre los aficionados debido a su alta calidad y originalidad. Esto ha hecho que la música cada vez se convierta en un elemento más destacado de los mismos, y por ello no hay que dejarles de lado. ¡¡Ahí vamos!!



## THE ORDER 1886 JASON GRAVES

**The Order 1886** era uno de los juegos más esperados de este comienzo del 2015. Sus cinemáticas y su trama de aventuras, que mezcla a los hombres-lobo con los modernos Caballeros de la Tabla Redonda, son un proyecto ideal para este mundo. Además en su equipo se encuentra uno de los compositores de música para videojuegos más destacados de la actualidad: Jason Graves. Si hay algo por lo que destaca este compositor es por su tremenda capacidad para aportar una sensación cinematográfica a su música, como ya hizo con el último "Tomb Raider". Graves, en vez de buscar el tono melódico y temático convencional, se centra mucho más en la oscuridad de la historia para conseguir una mayor inmersión del jugador. Una música tremendamente dramática y en continua evolución. Con subidas y bajadas de la tensión y del suspense, junto con explosiones de acción. Toda una maravilla que huye de la predictibilidad musical de otros videojuegos, con sutileza y dinamismo.

Además, Graves deliberadamente ha eliminado toda la sección de metales de la orquesta. El sonido se basa en sonidos graves de una reforzada sección de cuerda, percusión y un coro masculino que proporciona una energía y fuerza tremendos. La sección de viento también se mantiene en unos tonos graves y serios, dando voz a los Lycan dentro de la orquesta. Pero la ausencia de metales, hace que la música no tenga un sonido noble y heroico, sino que gane más peso y presencia. Pero el conjunto no pierde el sentido clásico en la música, pero sí que tiene su propia personalidad. Y el resultado es realmente impresionante. Desde este momento, una de las mejores partituras para un videojuego de este año.



Discográfica:  
Sony Computer Entertainment  
Lanzamiento: 16/02/2015



## ASSASSIN'S CREED UNITY: DEAD KINGS CRIS VELASCO

Lo de este año pasado y el actual con la saga "Assassins Creed" ha sido absolutamente descomunal. Personalmente, como seguidor de la saga me siento sobrepasado con la cantidad de nuevas aventuras, episodios y DLC's. Algo que además ha afectado a la misma, como las críticas a los problemas del videojuego han dejado muy claro. Probablemente causado por un intento de acelerar su presencia en el mercado.

Sin embargo algo que no ha perdido un ápice de su calidad ha sido su música. En esta ocasión múltiples compositores han sido los encargados de aportar su grano de arena a la saga. Ello ha hecho que la misma no tenga ningún tipo de motivo o personalidad entre los diferentes capítulos. Pero sí que es verdad que tomados de manera independiente, todos son como mínimo interesantes.

El último que se ha unido a la saga es el ya experimentado Cris Velasco. Responsable de la música de proyectos como **Company of Heroes** o **Clive Barker's Books of Blood**, ahora se ha encargado de la partitura para el último DLC de **Assassins Creed: Unity** titulado **Dead Kings**. La historia lleva a Arno Dorian a Saint Denis, una ciudad en la que debe investigar la cripta en la que descansan los antiguos reyes de Francia, pero que se encuentra repleta de unos nuevos enemigos: los Raiders. Para dicha aventura Velasco, realiza una partitura repleta de acción y atmósfera. La música tiene un carácter principalmente orquestal, con momentos en los que aprovecha para utilizar una instrumentación de época, con el clavicordio y otros elementos que nos acercan a la Francia de la Revolución. Pero además,

añadiendo un toque sutil de electrónica moderna, que hace no olvidar el trasfondo de ciencia-ficción que hay tras el mundo de estos asesinos. El conjunto es breve, pero realmente muy interesante y atractivo. Cargado de acción y aventura.



Discográfica:  
Ubisoft Music  
Lanzamiento: 13/01/2015



## FAR CRY 4 CLIFF MARTINEZ

Uno de los últimos lanzamientos importantes del pasado año fue **Far Cry 4**. Una nueva aventura de la saga, pero cargada de nuevos protagonistas y en una nueva localización en mitad de los Himalayas. En su anterior capítulo, se contó con uno de los grandes nombres en el mundo de los videojuegos y el cine como es Brian Tyler. En esta ocasión, cuando se dio a conocer al responsable, muchos aficionados nos quedamos un poco diciendo ¿cómo?

Cliff Martinez es un compositor conocido principalmente por su trabajo en cine, especialmente junto al director Steven Soderbergh. Aunque en sus inicios, batería de Red Hot Chili Peppers, su sonido siempre ha estado muy relacionado con la electrónica más o menos experimental, en muchas ocasiones más atmosférica que tradicional, por lo que *a priori* relacionarle con un videojuego de acción parece extraño. Sin embargo su trabajo de orquestación electrónico, sus texturas y su estilo funcionan tremendamente bien en los videojuegos. Tal vez excesivamente, ya que hay momentos que terminan pasando desapercibidos.

La verdad es que al inicio, la banda sonora nos trae una pieza tremendamente clásica en "Trial by Fire", con una voz femenina que parece aportar un elemento lírico no habitual en Martinez. Casi sorprendente, podríamos decir. Pero ahí se queda dicha sorpresa. A partir de ese momento la música pasa a ser una colección de piezas electrónicas potentes y cargadas de ritmo. Con una electrónica muy evidente y llenas de percusión, acompañadas por cantos guturales e instrumentos de viento muy folclóricos que nos trasladan de lleno a la zona de Asia central en donde se desarrolla la aventura.

Posteriormente la música va entrando en un tono mucho más ambiental, sin perder nunca la instrumentación étnica. Ello

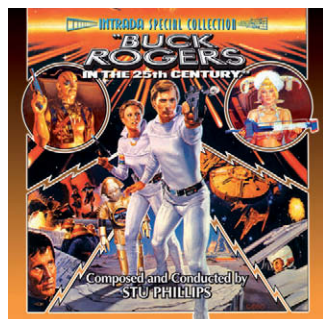
hace que pase a quedarse en un plano de fondo que pasa desapercibido durante el juego. Aisladamente, la música es más disfrutable para aquellos amantes de la electrónica. E incluso cuentan con una edición limitada en un doble CD con más de dos horas y media de música. Los que simplemente quieran probarla, o quedarse con las piezas principales, los ochenta minutos de la edición normal son más que suficientes. Interesante acción y ambientación para este primer trabajo del compositor en el mundo de los videojuegos, con su estilo personal inalterado. Pero se hace algo pesado en su escucha aislada.



Discográfica:  
Ubisoft Music  
Lanzamiento: 20/01/2015



A partir de este mes queremos traeros música que es parte ya de nuestra memoria. Para unos será recordar parte de su infancia y su juventud. Para los más jóvenes, será presentáros música que se encuentra en el corazón de muchos aficionados como vosotros, y que fueron el origen de lo que conocéis hoy en día. En cualquier caso la idea es disfrutar, conocer o recordar música que realmente merece la pena. Para empezar, una serie mítica, en la que intervinieron bastantes nombres muy conocidos en su música. E incluso en la que comenzaron otros, que posteriormente se convirtieron en auténticos maestros. **Buck Rogers** es una serie en la que, cuando el espacio era un lugar oscuro y tenebroso en 1979 con películas como **Alien**, la televisión estaba cargada de aventuras y batallas.

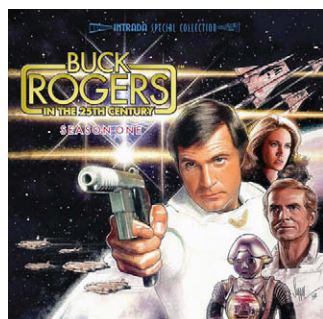


Discográfica:  
Intrada - Special Collection Vol. ISC 60  
Lanzamiento: 24/03/2008

## BUCK ROGERS IN THE 25TH CENTURY STU PHILLIPS

Stu Phillips recupera su sonido clásico de aventuras, y vuelve a utilizarlo en **Buck Rogers**, en esta ocasión con cierto aire setentero incluido. De nuevo retoma el sonido que John Williams había recuperado en **Star Wars**, aunque a nivel algo menor al de **Galáctica** pero con el estilo que Larson le proporciona a la serie. El tono de la misma es mucho más ligero. Incluso con algún que otro detalle más cercano a **Flash Gordon** que a **Galáctica**. Y con bastante humor en ocasiones.

Por ello Phillips, aunque mantiene el tono orquestal, utiliza más a menudo elementos disco-jazz de la época. En esta edición limitada (agotada, pero encontrable) de la música del film piloto, sus 35 minutos recogen prácticamente todos los tonos mencionados. Entre ellos, un tema principal, compuesto por el propio Larson, y que pidió convirtiera en el tema principal de Buck. El problema es que su estilo country no funciona con el resto de la música, mucho más aventurera. Al final terminó siendo utilizado en los momentos de más comedia. En la partitura no faltan los grandes temas llenos de metales y cuerdas que nos introducen a la nave Draconia. Pero también temas de suspense para la villana Ardala, y grandes batallas espaciales. También temas más ligeros para ese extraño robot Twiki. Incluso le permite a Phillips entrar en terreno más impresionista y atmosférico cuando Buck Rogers tiene que enfrentarse a los mutantes que son los únicos restos de humanidad que quedan en la tierra. En conjunto, la música de Phillips puede tener el problema de ser excesivamente ligera, en comparación con sus anteriores proyectos. Pero el éxito de la película aseguró la existencia de la serie durante un par de temporadas.



Discográfica:  
Intrada - Special Collection Vol. ISC 255  
Lanzamiento: 14/10/2013

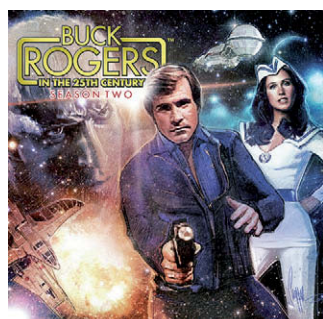
## BUCK ROGERS IN THE 25TH CENTURY SEASON ONE STU PHILLIPS / JOHNNY HARRIS / LES BAXTER / RICHARD LASALLE

Stu Phillips, y su relación con Glen A. Larson, son en buena parte los responsables del sonido ligero y setentero de la serie. No en vano, el tema country compuesto por Larson, y el de Twiki el robot se mantuvieron durante toda la serie. Debido a sus compromisos previos con otros proyectos como **Sheriff Lobo** y **B.J. And the Bear**, Phillips sólo pudo componer la música para el doble episodio "The Plot to Kill a City". Una partitura mucho más seria cargada de suspense y acción, eso sí, el tema compuesto por Larson, las heroicidades de Buck y la electrónica para los poderes mutantes siguen aquí.

El resto de los episodios fueron compuestos principalmente por Johnny Harris y J.J. Johnson, con otros compositores que participaron puntualmente. El escocés Johnny Harris adaptó el tema compuesto por Larson como tema principal para los créditos de la serie, y aparte proporciona una música cargada de energía. "Planet of the Slave Girls" añade elementos de rock y funky a la música, frente a la electrónica disco de Phillips. Pero es en los momentos de acción donde brilla la partitura. Especialmente con su tema heroico que reutiliza en otros episodios como "Return of the Fighting 69th".

Otros compositores en esta edición de tres CD's aportan su personal estilo. Les Baxter puede ser el más conocido de todos, por su participación en las adaptaciones de Poe que realizó Roger Corman. "Vegas in Space" cuenta con una partitura cargada de suspense y acción. Con el sonido de la flauta como principal elemento, no se olvida de aportar el elemento heroico para Buck también. Mientras que la localización del Casino, favorece la presencia de temas setenteros incidentales.

Richard LaSalle, otro veterano del cine y la televisión como Baxter, se encarga de "Unchained Woman" (conocido por la presencia de una joven Jamie Lee Curtis en el reparto). Sin embargo la música de LaSalle es la más moderna y oscura de todas, sin contar casi sin presencia de pop hasta el final del episodio.



Discográfica:  
Intrada - Special Collection Vol. ISC 285  
Lanzamiento: 14/10/2013

## BUCK ROGERS IN THE 25TH CENTURY SEASON TWO STU PHILLIPS / BRUCE BROUGHTON / JOHN CACAVAS / HERBERT DON WOODS

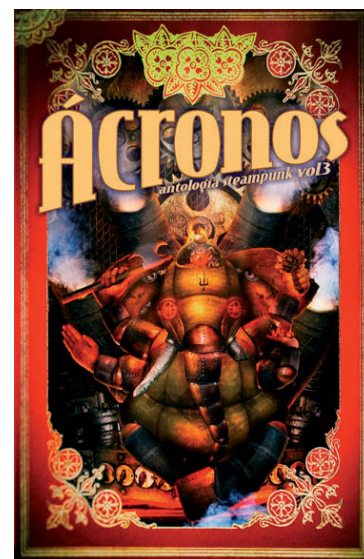
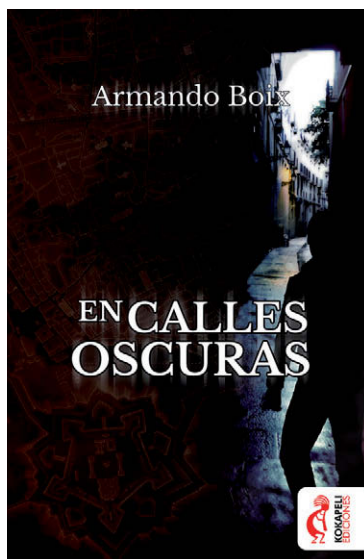
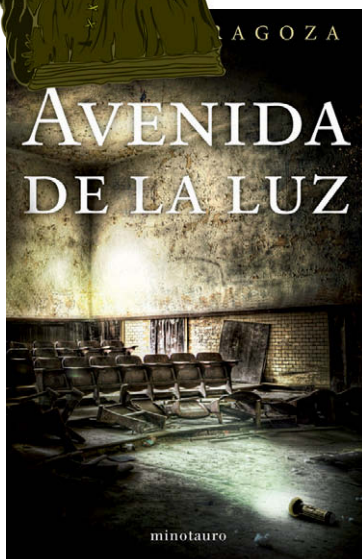
A estas alturas, era evidente que este proyecto no tenía el mismo esfuerzo y calidad en Larson que tenía **Galáctica**. Los presupuestos empezaron a recortarse, y otro productor se encargó de la serie. John Mantley se encargó de variarla haciendo más hincapié en la búsqueda de otras razas en el espacio por parte de Buck. Dichas variaciones también se notaron en la música. Aunque se actualiza el tema de Larson manteniéndolo, tanto Harris como Johnson no regresan a la misma. En su lugar se traen a un joven compositor en sus comienzos, que terminaría siendo el responsable de partituras míticas como **Silverado**, **El Secreto de la Pirámide** o **Tombstone**: Bruce Broughton.

El toque de Broughton es reconocible desde el comienzo en el doble episodio inicial de la temporada, "Time of the Hawk". Música cargada de acción, con temas que muestran la capacidad del compositor para componer música de aventuras en vuelo. Magnífica, elegante, y convirtiéndose en una pieza noble y con clase cuando es necesario. Desaparece el elemento pop/disco de los años anteriores. Episodios con música más introspectiva y delicada, de comedia, oscura, emocional, incluso pastoral (el episodio del sátiro, por ejemplo). Toda una demostración de lo que sería capaz de traernos después.

En esta edición de cuatro CD's destaca el regreso de Stu Phillips con un episodio que casi habría que calificar de terror. Cargado de miedo y paranoia en la música, a pesar de mantener el pequeño punto de ligereza que la serie siempre tuvo. Otro nombre destacado es John Cacavas, cuya aportación en el episodio aquí incluido mezcla elemen-

tos románticos y delicados, frente a una música percusiva y persistente para reflejar los peligros de la aventura. El último compositor representado es Herbert Don Woods, el editor musical de la serie, que aquí consigue ser el responsable completo de la música. La suya es la que más elementos electrónicos aporta y más oscura es. Sin embargo, su aportación al episodio final es con uno de los mejores temas de acción de toda la serie en su conjunto. Probablemente la edición más recomendable de toda la serie sea la de esta segunda temporada.





**P**arece que ya salimos del tormentoso invierno y escapamos del frío y la lluvia que tantos daños nos han causado. Estamos en un mes, y un año, de inquietudes y de transformaciones políticas sobre todo. Se nos avecinan no menos de cuatro elecciones en lo que queda del año, empezando por las andaluzas del día 22 de este mismo mes. Había un refrán, o aforismo, que rezaba: librate de los tiempos interesantes. Pues, me temo que no nos vamos a librar.

Y a raíz de esto podríamos comentar que la ciencia ficción ha fantaseado en multitud de ocasiones sobre los vaivenes de la política y de las construcciones sociales en el futuro. Basta con dar un vistazo a algunos géneros para darnos cuenta que casi todo está ya inventado. La literatura especulativa ha dado buena cuenta de escenarios probable e improbables en un intento de transmitir, la mayoría de las veces, lo que los autores interpretan como sociedad correcta o incorrecta. La escuela de los catastrofistas fantasean con lo que podría ser un colapso, pero que naturalmente no les gustaría que ocurriese. A este respecto, y teniendo en cuenta los tremendos conflictos con el petróleo, pueden ustedes recrearse con **Diástole**, de Emilio Bueso, que les dará una visión interesante del posible, y no descartable, colapso de la civilización por no disponer de petróleo en breves años.

También hay autores que prevén otras formas de sociedad. Sin ir mas lejos las sociedades descritas en el Cyberpunk son modelos a los que nos vamos aproximando a pasos agigantados. Aunque otros son mas incisivos y crean sociedades viables de tendencia anarquista, como hace

Ursula K. Leguín en su imprescindible **Los desposeídos**. ¿Quién dice que no Podemos?, si me permiten el chiste político fácil. Y aprovechando que acaban de terminar los carnavales quiero traer aquí un pequeño corte de una letra que cantó la chiri-gota *Ahora es cuando se está bien aquí* el pasado febrero en la final del carnaval de Cádiz. Pura ciencia ficción prospectiva, o no.

*Podemos pensar que Pedro Sánchez está así como nerviosillo, bueno.*

*Podemos notar a Rajoy un poco cagañillo, bueno.*

*Lo que no podemos es dejar de confiar y que podemos tener la tranquilidad de que la juventud va a votarlos porque está contentísimos con ellos.*

*Podemos seguir arropados por el PP y por el PSOE.*

*Podemos seguir en sus brazos una y otra vez, la custodia compartida.*

*Y si hay cuatro corruptos que nos han dado disgustos, eso sólo son ramas que están podridas de ese gran árbol enraizado que es la democracia en la que creemos.*

*Y ese árbol vuelve a brotar mientras lo podemos y lo podemos.*

Después de esta digresión carnavalesca, comencemos con las novedades que nos traen a las librerías las diferentes editoriales.

**Avenida de la luz** de María Zaragoza es la nueva propuesta de Minotauro. En 1955, Hermenegildo Pla desapareció sin dejar rastro mientras trabajaba en la Ciudad de la Luz, un proyecto arquitectónico en el subsuelo de Barcelona que debía ampliar la antigua Avenida de la Luz y que nunca llegó a inaugurarse. Diez años después, Herme reapareció como si no hubiera pasado nada y con la misma ropa con la que se había ido a trabajar aquella le-

jana mañana de 1955. Cuando explicó dónde había estado, nadie le creyó. Cuando el abuelo Herme vuelve a desaparecer, las historias del excéntrico octogenario cobran un nuevo sentido para Pere, su nieto. El joven no dudará en contactar por Internet con Will, un estudiante inglés que busca compañeros de exploración urbana, con la intención de colarse en la zona.

**En calles oscuras** es la novedad que ofrece Kokapeli Ediciones escrito por Armando Boix. En el libro se incluyen tres historias ambientadas en la Barcelona de distinta épocas - Medios del siglo XIX, principios del XX y la época actual-. Los relatos son "un verdadero festín de literatura oscura, yendo del gótico a la fantasía oscura". Son, también, un homenaje del autor, voluntario o no, al folletín español del XIX, del que es un gran conocedor.

Fantasy presenta **La Guerra Larga** la segunda entrega de la saga de la Tierra Larga escrita por los famosos Terry Pratchett y Stephen Baxter.

**La Tierra Larga** es un sinfín de mundos paralelos a solo un paso de distancia. La humanidad ha explorado muchos de ellos, impulsando el comercio y la cultura. Pero también ha alterado el equilibrio político de nuestra tierra de origen y la estabilidad ecológica de estos nuevos mundos. Por un lado, la Declaración de Independencia de una lejana colonia provoca la censura del gobierno ultraconservador. Por otro, los humanos han descubierto que los trolls, unos pacíficos humanoides capaces de cambiar de mundo, son muy útiles para el trabajo físico y los utilizan para su beneficio. Ante el inexorable avance de los colonos

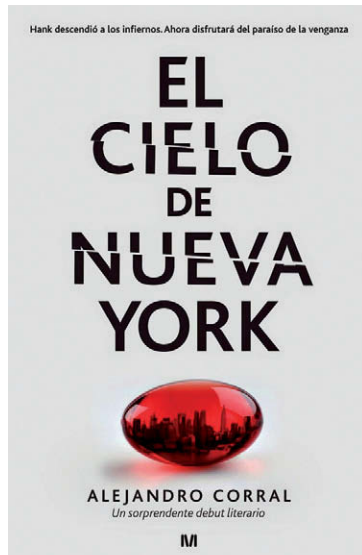
humanos, los trolls están empezando a desaparecer.

En su día, Joshua Valiente lideró la primera misión de exploración de estos mundos múltiples junto con la unidad de inteligencia artificial llamada Lobsang. Ahora, una década después, Joshua se verá obligado a abandonar su vida apacible con su mujer e hijo. La Tierra Larga recurre de nuevo a él porque se avecina una guerra... una guerra distinta a todas las libradas hasta ahora.

En el mismo sello Fantasy se publica **La República Pneumática** escrito por Jaume Valor Montero. Nos encontramos con una historia Ucrónica y Steampunk que transcurre en un imperio romano muy diferente al que conocemos. Marcus Novas es un joven romano de Caesar-Augusta que tiene que huir a Barcinomagna para limpiar el nombre de su padre, acusado injustamente del asesinato de un policía del imperio. El joven es acogido por Jiàn, una vieja posadera china que le enseña el arte chino de la Via-Virtutis. Este arte milenario también es el arma secreta de los luditas, enemigos de la República que desean una Roma más igualitaria para todo el mundo, y que se enfrentan, junto con buena parte de la población, a los Verdaderos Romanos, una secta xenófoba que amenaza con acabar con el precario equilibrio del Gobierno.

**Ácronos 3** es una antología steampunk que presenta tyrannosaurus books. Es la tercera entrega de la antología de relatos steampunk que, coordinada por Josué Ramos, cuenta con once relatos. Los autores que se han acercado a ella son Raúl Montesdeoca, Elio Quiroga, Gloria T. Dauden, Jordi Noguera, Laura López Alfranca, Rafael González, Paulo César Ramírez, Armando Valdemar,

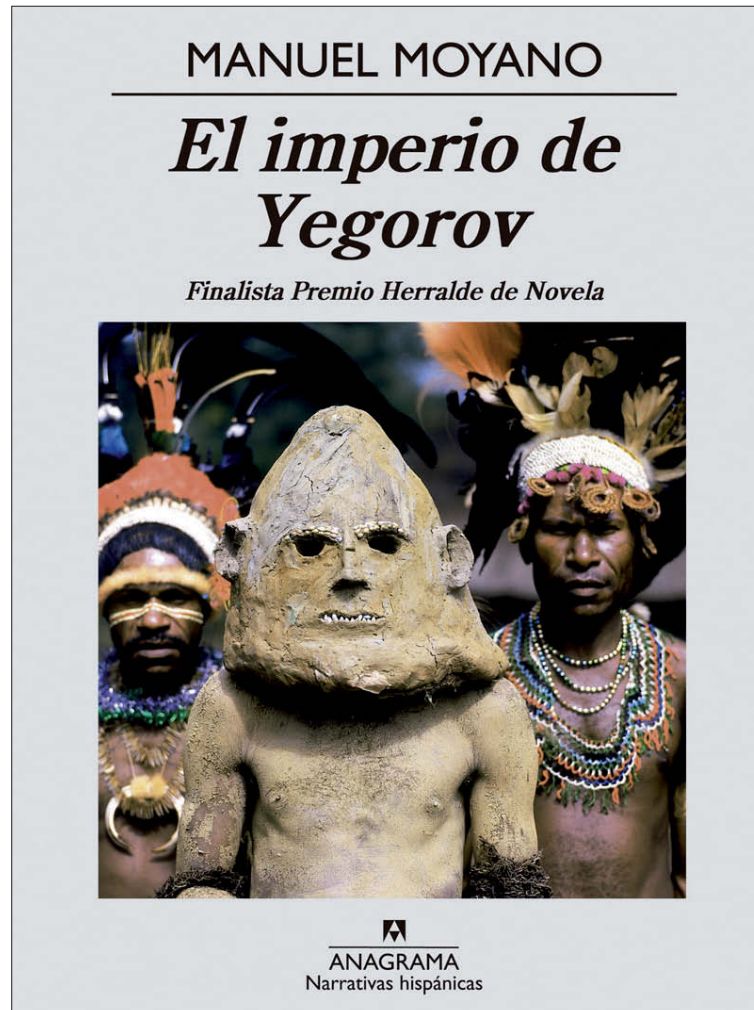




Esther Galán, Josué Ramos y Rafa Marín, un plantel más que golosos para esta recopilación de relatos. En esta ocasión se profundiza en los posibles universos relacionados con el steampunk, proponiendo un juego al lector mostrando un planteamiento steampunk multicultural, en el que se han desarrollado una serie de historias en otras culturas y países: Japón, India, África, España, China... Por ejemplo, en el relato de Marín se narra el nacimiento de un personaje muy conocido en la serie *B* y que ha sido protagonista de innumerables relatos y películas. Se trata de condensar una visión diferente y enriquecida del steampunk.

Como última novedad, Minotauro lanza **El cielo de Nueva York** la primera novela de Alejandro Corral. El libro es una fusión de géneros entre la novela negra y el género fantástico. En la novela la realidad y la ficción conviven en universos paralelos en los que nada ni nadie es lo que parece. Hank Williams, un financiero ingresado en un hospital psiquiátrico a causa de una traumática experiencia personal, recibe el alta médica e intenta retomar su vida. Fuera del centro médico, se encontrará con los tipos más conflictivos de los bajos fondos de la Gran Manzana: hampones sin escrúpulos, mafiosos crueles, drogadictos y prostitutas. Dividido entre el amor de dos mujeres y sumido en un conflicto personal irresoluble, Hank vivirá una experiencia inquietante e insospechada.

Y hasta aquí hemos llegado por este mes. La primavera llegará en pocos días y por fin veremos el sol, y esperemos que esta primavera sea también metafórica y las cosas mejoren para todos. Hasta abril sean ustedes felices, que es gratis.



## EL IMPERIO YEGOROV

MANUEL MOYANO

La novela que traemos a estas líneas ha conseguido quedar finalista del Premio Herralde de Novela, lo que a priori le supone un atractivo para su lectura, pese a no haber ganado. Pero muchas veces los finalistas son mejores que los ganadores y yo nunca los menosprecio sino que me atraen como lector. En este libro se trata acerca de una serie de temas a cual más interesante: del poder como manifestación de la impunidad, de la ausencia de ética, del todo vale para conseguir los fines y de la humanidad como tal enfrentada a un reto que sólo sería soportable por los dioses.

La sinopsis la extraigo de la propia contraportada: En 1967, una atractiva estudiante de antropología llamada Izumi Fukada contrae una extraña enfermedad en la isla de Papúa-Nueva Guinea mientras forma parte de la expedición japonesa que busca a la tribu perdida de los hamulai. Este episodio trivial es el primer eslabón de una imprevisible cadena de acontecimientos que prosigue en

Japón, salta a los Estados Unidos y termina alumbrando, setenta y cinco años después, una pesadilla distópica a escala planetaria.

Al analizar el texto, al margen de mi gusto personal, me ha sorprendido la heterodoxia del desarrollo de la trama. Moyano intercala narración pura y dura en tercera persona con intercambios epistolares, noticias extraídas de periódicos, entrevistas, diarios personales o e-mails, que no son otra cosa que formas epistolares modernizadas. Parecería que ese tipo de mezcla podría ser perjudicial para la lectura, y sin embargo es todo lo contrario. La excelente estructuración del texto conduce a una lectura muy ágil, muy certera que condensa en muy pocas páginas una historia que en otras manos habría dado para 500 o más páginas. El autor va a lo conciso y, afortunadamente para el lector, elimina todo lo que de superfluo pudiera tener la historia. No necesito, como lector, infinitas explicaciones a cual más enrevesada sobre las motivacio-

nes o las acciones de los personajes. Pero esto no significa que los mismos estén mal perfilados o sean planos: el lector sabe perfectamente de que ralea están hechos cada uno de ellos; desde el cobarde al acomodaticio, pasando por el perfecto villano sin escrúpulos ni moral. Si me dan solo una frase para describir la novela en cuanto a su formato esa es "perfecta en su condensación temática".

Pero no es sólo su formato lo que constituye un atractivo, lo es también la historia. Y no crean que es una historia original, ya que la temática ha sido empleada profusamente en la ciencia ficción literaria, e incluso fílmica. ¿Y qué temática es esa, me dirán ustedes? Pues no debo revelarla ya que pienso que deben tener una sorpresa al leerla. Pero si les diré que en ocasiones me ha recordado a la excelente *Incordie* a Jack Barron de Norman Spinrad. El planteamiento es similar ya que el descubrimiento que puede cambiar a la humanidad es tan costoso que sólo unos pocos privilegiados pueden costearlo. Y aunque parezca que el tema es ese descubrimiento, y las interacciones con los que pueden usarlo, en realidad el tema es, y en las dos novelas está presente, la terrible brecha entre la pobreza y la hiperriqueza. Es exactamente igual que lo que está ocurriendo en nuestro país actualmente con el sovaldi, ese medicamento que cura la hepatitis c. Quien no puede costearlo se muere irremisiblemente, lo que implica que si eres rico estás salvado porque la cobertura de la seguridad social es escasa y no llega a todos. Es la definitiva ruptura entre las clases: unos viven, porque tienen dinero, y otros mueren. Así de simple. Y esa dicotomía está presente en la novela y resulta meridianamente clara.

Si se le puede achacar algún defecto a la novela es su falta de desarrollo una vez hemos consumado ese "imperio Yegorov" y estamos inmersos en la distopía. Se dan unos esbozos, pero a este lector le hubiera gustado poder ver como se desarrollaría esa sociedad más allá en el tiempo.

En resumen, creo que los lectores encontrarán una novela más que interesante que hará reflexionar al lector, proporcionando una lectura mucho más que digna. En mi ranking particular, al que no deben hacer caso naturalmente, es una de las mejores novelas que me echado a la vista últimamente. Y es corta ¡ojan! Se puede escribir buena ciencia ficción sin que los brazos del lector sufran deformaciones por el peso de las páginas. ¡Se puede! ¡Fantástico! *SFW*





EL FANTÁSTICO FAVORITO DE...

# RODRIGO ARAGÃO



Estoy realizando mis sueños de infancia

**TU PRIMER RECUERDO RELACIONADO CON EL FANTÁSTICO...**

Ver en la televisión Star Wars y Simbad, y en el cine Aliens, el regreso.

**DE PEQUEÑO QUERÍAS SER...**

Arqueólogo o técnico de efectos especiales.

**DE PEQUEÑO TE ASUSTABA...**

Personajes con cuernos e insectos... en verdad aún le tengo miedo a los insectos.

**DISFRUTASTE COMO NUNCA VIENDO...**

Deliciosas películas de terror de los años 80.

**TU ESCENA FAVORITA ES...**

La transformación de Un hombre lobo americano en Londres.

**TU PELÍCULA FAVORITA DE CIENCIA FICCIÓN...**

LifeForce de Tobe Hooper.

**¿Y DE TERROR?**

The Return of the Living Dead

**UN REFERENTE FANTÁSTICO.**

El maquillador de efectos especiales Rick Baker.

**¿UN DIRECTOR?**

Peter Jackson

**¿UN ACTOR?**

Bruce Campbell

**¿UNA ACTRIZ?**

Voy a responder dos: Mayra Alarcón y Kika Oliveira.

**¿UNA SERIE DE TV?**

Años Increíbles

**¿UNA PELÍCULA A DESCUBRIR?**

Della Morte, Dell' Amore

**LA PELÍCULA MÁS RARA QUE HAYAS VISTO ES...**

O estranho mundo de Zé do Caixão

**¿Y LA PEOR?**

Soultangler

**¿UN LIBRO?**

La yerba del Diablo, de Carlos Castañeda

**¿EXISTE VIDA DESPUÉS DE LA MUERTE?**

Claro, millones de gusanos

**¿Y EN OTROS PLANETAS?**

Seguro, hay demasiados planetas.

**¿QUÉ ES LO MÁS RARO QUE TE HA SUCEDIDO NUNCA?**

Ver un fantasma

**¿QUÉ PERSONAJE TE GUSTARÍA SER Y PORQUÉ?**

Luke Skywalker... ¿tengo que decir por qué?  
¡Daría una mano por un sable de luz!

**DARÍAS LO QUE FUESE POR CONSEGUIR...**

Pues esa mano por un sable de luz. O el monopatín de Regreso al futuro 2, o el Necronomicon de Evil Dead...

**¿LAS PELÍCULAS EN EL CINE O EN CASA?**

Ambos

**¿STAR WARS O STAR TREK?**

Star Wars

**TU COMIDA FAVORITA ES...**

Feijão Tropeiro

**¿Y BEBIDA?**

Agua y de segunda, cerveza.

**¿ERES SUPERSTICIOSO?**

No, pero siempre me levanto con el pie derecho.

**¿EL DESTINO ESTÁ ESCRITO?**

Creo que sí, pero se puede reescribir

**Si pudieses hablar con alguna personalidad fallecida ¿a quién elegirías y qué le preguntarías?**

Tolkien, veríamos juntos la trilogía del Señor de los Anillos, para preguntarle qué le parece.

**TE PONE LAS PILAS...**

La idea de poder gastar más de un millón de dólares en una película.

**¿QUÉ TIPO DE MÚSICA SUELES ESCUCHAR?**

Escucho de todo, pero amo a Raúl Seixas.

**NO SOPORTAS...**

Violencia, estupidez, políticos ladrones, falta de educación e intolerancia.

**EN TU TIEMPO LIBRE TE GUSTA...**

Ver películas

**¿TIENES ALGUNA MANÍA O COSTUMBRE A LA HORA DE TRABAJAR?**

Cuando controlo un monstruo en una escena, fabricado por mí, necesito hacer su sonido/ voz con la boca, esto perturba la captación de sonido y divierte al equipo.

**¿EN QUÉ ESTÁS TRABAJANDO AHORA? QUE PUEDAS CONTARNOS CLARO**

Inscribiendo As Fábulas Negras en festivales, escribiendo el guión de Mata Negra y de nuevos capítulos de Fábulas, y otro largometraje que no puedo contar. Estoy haciendo varias cosas al mismo tiempo.

**¿QUÉ PROYECTO TE GUSTARÍA LLEVAR A CABO EN UN FUTURO NO MUY LEJANO?**

Espero tener, en un futuro próximo, el Museo de Monstruos de Rodrigo Aragão. Será el espacio para guardar los monstruos, que actualmente "viven" en mi garaje, y mostrarlos al público.

**NOMBRE**

Rodrigo Aragão

**PROFESIÓN**

Cineasta - Técnico de Efectos Especiales.

**NACIONALIDAD**

Brasileño

**FECHA DE NACIMIENTO**

18 de enero de 1977


**ES CONOCIDO COMO...**

Monstruólogo.

**ALGUNOS TÍTULOS...**

- Alerta: Recuento de cadáveres
- As Fábulas Negras
- Mar Negro
- A Noite do Chupacabras
- Mangue Negro





LIAM NEESON

# UNA NOCHE PARA SOBREVIVIR

JOEL KINNAMAN COMMON Y ED HARRIS

**NINGÚN PECADO QUEDA IMPUNE**

WARNER BROS. PICTURES PRESENTA  
UNA PRODUCCIÓN DE VERTIGO ENTERTAINMENT UNA PELÍCULA DE JAUME COLLET-SERRA "LIAM NEESON" "RUN ALL NIGHT" JOEL KINNAMAN VINCENT D'ONOFRIO NICK NOLTE  
BRUCE GILL GENESIS RODRIGUEZ CON COMMON Y ED HARRIS MÚSICA DE TOM HOLKENBORG (JUNKIE XL) EDITADA POR DIRK WESTERVELT DISEÑO DE SHARON SEYMOUR DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA MARTIN RUHE  
PRODUCTORES EJECUTIVOS JAUME COLLET-SERRA JOHN POWERS MIDDLETON ESCRITA POR BRAD INGELSBY PRODUCIDA POR ROY LEE BROOKLYN WEAVER MICHAEL TADROSS DIRIGIDA POR JAUME COLLET-SERRA

PENDIENTE DE CALIFICACIÓN POR EDADES

Facebook/WarnerBrosPicturesEspana

www.UnaNocheParaSobrevivir.es

#UnaNocheParaSobrevivir

WARNER BROS. PICTURES

WARNER BROS. PICTURES

**EN CINES 17 DE ABRIL**



DESAFÍA LA REALIDAD



LA SERIE DIVERGENTE

# INSURGENTE

SUMMIT ENTERTAINMENT PRESENTA UNA PRODUCCIÓN RED WAGON ENTERTAINMENT UNA PRODUCCIÓN MANDEVILLE FILMS UNA PELÍCULA DE ROBERT SCHWENTKE "THE DIVERGENT SERIES: INSURGENTE" SHAILENE WOODLEY THEL JAMES OCTAVIA SPENCER JAY COURTNEY  
RAY STEVENSON ZOE KRAVITZ MILES TELLER ANSEL ELGBORT MAGGIE Q CON NAOMI WATTS Y KATE WINSLET PRODUCCIÓN DE MARY VERNIELL, CSA Y VENUS KANNUL, CSA DIRECTORA DE VERONICA ROTH JOHN WILDERMUTH CHARLIE MORRISON EDITOR JAMES MADIGAN  
CÓMPARTICIÓN RANDALL POSTER MONTAJE JOSEPH TRAPANESE DISEÑO DE LOUISE MINGENBACH MÚSICA NANCY RICHARDSON, ACE STUART LEVY, ACE PRODUCCIÓN DE ALEC HAMMOND DIRECTOR DE FLORIAN BALLHAUS, ACE EDITOR TODD LIEBERMAN DAVID HUBERMAN BARRY WATKINIAN NEIL BURGER  
PRODUCTOR DOUGLAS WICK, RESA LUCY FISHER, RESA POUYA SHAHBAZIAN DIRECTORA DE VERONICA ROTH DIRECTOR DE BRIAN DUFFIELD Y AKIVA GOLDSMAN Y MARK BOMBADACK DIRECTOR DE ROBERT SCHWENTKE



#Insurgente  
TheDivergentSeries.com

eOneFilms.es  
facebook.com/eOneSpain

ESTRENO 1 ABRIL  
EN 2D Y 3D

© 2015 Summit Entertainment, LLC  
All Rights Reserved

[NYSE: LGE]